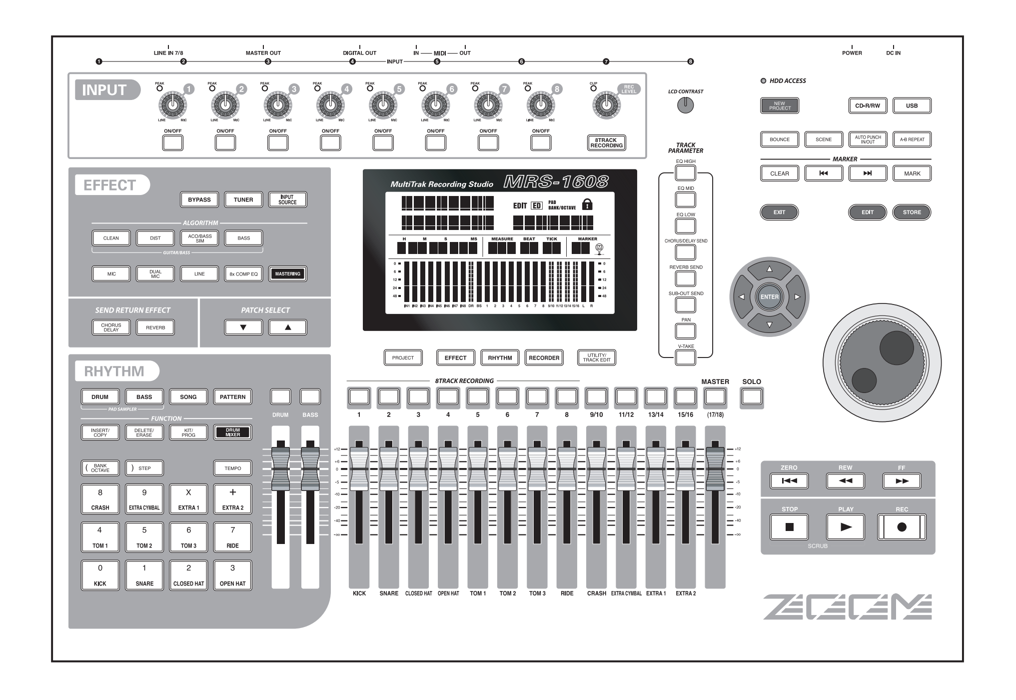


MultiTrak Recording Studio

MRS-1608



Mode d'emploi

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE

CONSIGNES DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alertes et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:


Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.


Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du MRS-1608.

• A propos de l'alimentation


Le MRS-1608 est alimenté par l'adaptateur secteur fourni. Pour prévenir les mauvais fonctionnements et les dangers, n'utilisez pas d'autre adaptateur.


Pour utiliser le MRS-1608 dans un pays ayant une tension électrique différente, veuillez consulter votre distributeur ZOOM local en vue d'acquérir l'adaptateur correspondant.

• Mise à la terre

Selon vos conditions d'installation, une légère décharge électrique peut être ressentie en touchant une partie métallique du MRS-1608. Pour éviter cela, mettez l'unité à la terre en connectant la vis de mise à la terre à une bonne terre externe.

Pour prévenir le risque d'accidents, n'utilisez jamais, pour la mise à la terre, de :
- conduite d'eau (risque de choc électrique)
- conduite de gaz (risque d'explosion)
- masse de câblage téléphonique ou paratonnerre (risque de foudre)

• Environnement


Evitez d'utiliser votre MRS-1608 dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Forte humidité ou éclaboussures
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

• Maniement


Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur le MRS-1608 car cela peut causer un choc électrique.


Le MRS-1608 est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.

• Modifications


N'ouvrez jamais le boîtier du MRS-1608 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

• Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie


Vous devez toujours éteindre le MRS-1608 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le MRS-1608.

• Volume


N'utilisez pas le MRS-1608 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

• Lecteur/graveur de CD-R/RW


Ne regardez jamais le faisceau laser projeté par le capteur optique du lecteur/graveur de CD-R/RW car vous risqueriez de vous blesser les yeux.

Précautions d’emploi

• Interférence électrique

Pour des raisons de sécurité, le MRS-1608 a été conçu en vue d’une protection maximale contre l’émission de radiations électromagnétiques par l’appareil et d’une protection contre les interférences externes. Ne placez toutefois pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques près du MRS-1608, le risque d’interférence ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, MRS-1608 compris, les interférences électromagnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Vous devez vous efforcer de minimiser ce risque.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le MRS-1608. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N’employez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

• Sauvegarde

Les données du MRS-1608 peuvent être perdues suite à un mauvais fonctionnement ou une procédure inadaptée. Sauvegardez vos données pour parer à cette éventualité.

• Droits d’auteur

Excepté pour un usage personnel, l’enregistrement non autorisé de sources soumises à des droits d’auteur (CD, disques, bandes, clips vidéo, matériel diffusé etc.) est interdit.
ZOOM Corporation n’endosse aucune responsabilité vis à vis des poursuites contre ceux qui enfreignent cette loi.

Conservez ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire

Introduction

Merci d’avoir sélectionné le ***Multitrak Recording Studio MRS-1608 de ZOOM*** (simplement appelé "***MRS-1608***" dans ce manuel). Le MRS-1608 est un produit fascinant ayant les fonctionnalités suivantes.

■ Réunion de toutes les fonctionnalités nécessaires pour une production musicale complète

Le MRS-1608 offre toutes les fonctionnalités dont vous avez besoin pour une production musicale professionnelle: enregistreur à disque dur, boîte à rythmes/basse, échantillonneur, mixer numérique, effets, graveur de CD-R/RW et plus encore. De la création de pistes rythmiques à l’enregistrement multipiste en passant par le mixage et la gravure d’un CD audio, le MRS-1608 vous permet de tout faire.

■ Enregistreur 16 pistes x 10 prises ("pistes virtuelles" ou "V-takes")

La section enregistreur propose 16 pistes audio (8 mono, 4 stéréo) plus 1 piste Master stéréo pour le mixage. Comme chaque piste dispose de 10 pistes virtuelles (V-takes), vous pouvez enregistrer plusieurs prises pour des parties importantes telles que voix ou solo de guitare et choisir la meilleure prise ultérieurement.

Une gamme complète de fonctions d’édition est également disponible, vous permettant de copier ou déplacer des données audio. Des fonctions spéciales comprenant compression/étirement temporel et compensation de hauteur sont aussi disponibles.

■ Une configuration polyvalente d’entrée/sortie permet l’enregistrement simultané sur 8 canaux

Le MRS-1608 dispose de 3 types d’entrée sur les faces avant et arrière pour alimenter un total de 8 canaux. Il peut accepter une grande variété de sources, y compris les instruments à haute impédance tels que guitares et basses, micros dynamiques ou à condensateur, ainsi que des synthétiseurs et autres appareils de niveau ligne.

Normalement, deux signaux d’entrée seront sélectionnés au choix pour l’enregistrement mais un mode d’enregistrement simultané sur 8 pistes pour capter jusqu’à 8 signaux est également disponible. C’est idéal pour la prise à multiples micros d’une batterie ou pour enregistrer un groupe entier.

Du côté des sorties, il y a des sorties analogiques et numériques (optiques) ainsi qu’un connecteur STEREO SUB-OUT qui peut produire un mixage indépendant. Les applications possibles sont l’écoute durant l’enregistrement et l’emploi comme une sortie de départ pour un effet externe.

■ La fonction de report permet l’enregistrement en ping-pong de 16 pistes simultanément

La fonction report permet la réunion de plusieurs pistes sur une ou deux pistes en juste quelques pressions de bouton. Faites jouer les 16 pistes, ajoutez le son de batterie + basse et reportez le résultat sur 2 V-takes vides.

Si vous sélectionnez la piste Master comme destination du report, le mixage interne est possible sans utiliser aucune des pistes ou V-takes ordinaires.

■ La section rythmique peut être utilisée pour assurer un guide rythmique ou accompagnement

La section rythmique apporte plus de 400 types de motifs (Patterns) d'accompagnement fournis par le générateur interne de sons de batterie. Vous pouvez également créer vos propres Patterns avec programmation en temps réel/pas à pas. Les Patterns peuvent être utilisés comme un guide rythmique durant l'enregistrement ou programmés avec des accords afin de créer un morceau rythmique complet. En plus de la programmation pas à pas conventionnelle, le MRS-1608 dispose également d'un concept innovateur appelé FAST, développé par ZOOM, qui vous permet de rapidement constituer vos morceaux avec différents Patterns répétitifs.

■ Fonction de bouclage de phrases pour coller du matériel audio

En utilisant des données audio enregistrées ou des fichiers audio pris sur un CD-ROM, vous pouvez créer des "boucles de phrases", par exemple de motifs de batterie ou de riffs de guitare. La séquence de lecture et la répétition des phrases peut être librement programmée avec la méthode FAST et inscrite sur n'importe quelle piste ou V-take comme données audio.

■ L'échantillonneur à pads vous permet de faire jouer des éléments audio avec les pads

Des parties d'une piste audio ou d'un fichier audio importé à partir d'un CD-ROM peuvent être affectées aux pads et jouées comme un ensemble de percussions. C'est utile pour ajouter des effets sonores à un morceau ou pour jouer un Pattern rythmique avec un caractère unique.

■ La section mixer supporte l'automation

Le mixer numérique interne peut gérer le signal reproduit depuis les pistes audio plus les sons de batterie et de basse. Les réglages de niveau, panoramique et égalisation pour chaque voie peuvent être sauvegardés comme des "Scènes" indépendantes. Une Scène sauvegardée peut être automatiquement rappelée en un point désiré du morceau.

■ Effets polyvalents

En termes d'effets internes, le MRS-1608 dispose d'un "effet par insertion" qui peut être inséré à un endroit spécifié sur le trajet du signal, et d'un effet par boucle envoi/retour qui est utilisé via la boucle d'envoi/retour du mixer. Les effets peuvent être utilisés de nombreuses façons, allant de la modification du timbre en temps réel pendant l'enregistrement d'une piste ou durant la reproduction d'une piste.

■ Le graveur de CD-R/RW vous permet de créer vos CD audio ou de faire des sauvegardes

Le modèle MRS-1608 CD avec graveur de CD-R/RW intégré vous permet de sauvegarder sur CD-R/RW les données audio enregistrées en piste Master, afin de produire un CD audio. C'est pratique pour faire une sauvegarde des données que vous avez enregistrées.
La version du MRS-1608 sans graveur de CD-R/RW interne vous autorise à installer ultérieurement le graveur optionnel CD-02, pour obtenir les mêmes fonctionnalités que le modèle intégré.

Pour tirer pleinement parti des fonctions polyvalentes du MRS-1608 et vous assurer une tranquillité d'emploi, veuillez lire attentivement ce manuel.

Conservez ce manuel en lieu sûr avec sa carte de garantie.

Présentation du MRS-1608

Le MRS-1608 est divisé en interne en 5 sections.

● **Section enregistreur**
Enregistre et reproduit les signaux audio.

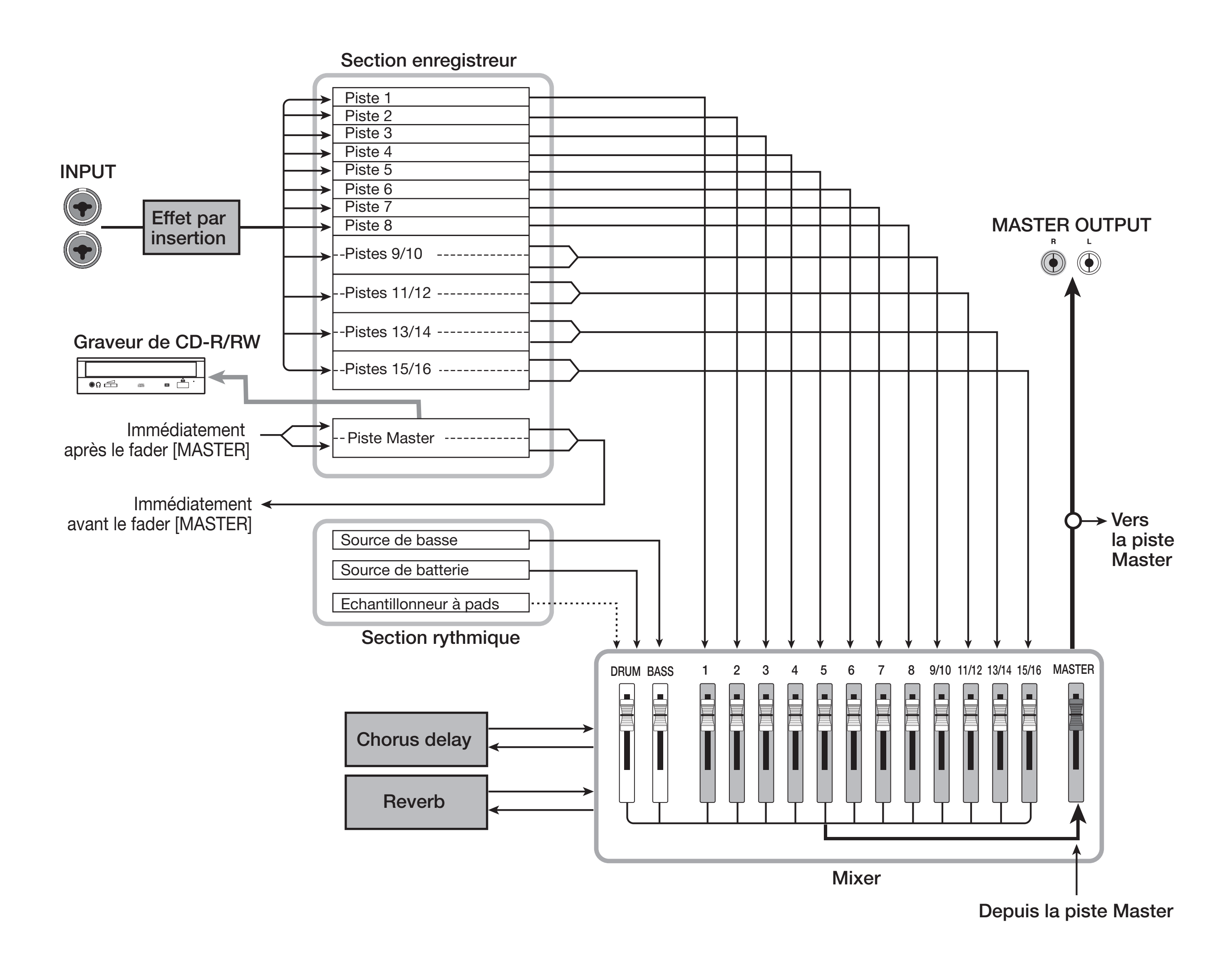
● **Section rythmique**
Utilise les sources internes de batterie et de basse pour jouer des rythmes.

● **Section mixer**
Mélange les signaux de la section enregistreur et de la section rythmique/basse en un signal stéro pour sortie via les prises de sortie et pour mixage sur la piste Master dédiée.

● **Section effets**
Traite les signaux d'entrée, les signaux reproduits par l'enregistreur ou les signaux de la source sonore batterie/ basse de différentes façons, pour obtenir diverses caractéristiques de son.

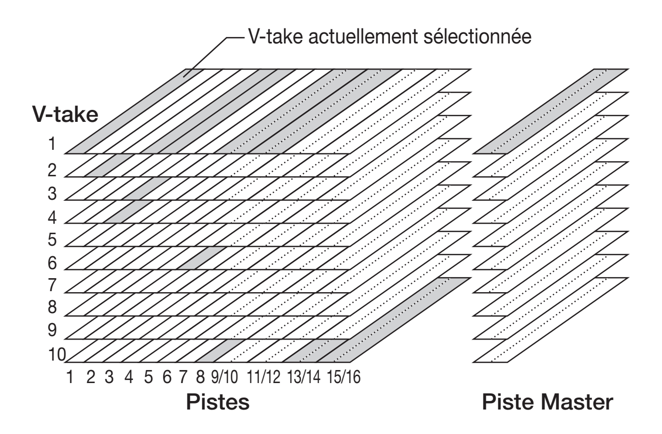
● **Lecteur graveur de CD-R/RW**
Permet de créer un CD audio ou une sauvegarde du contenu enregistré. Sert également à importer des éléments audio d'un CD ou CD-ROM inséré dans le lecteur.

Le schéma ci-dessous montre les relations et le trajet du signal entre les sections.



Section enregistreur

La section enregistreur du MRS-1266 a 16 pistes: 8 pistes mono (pistes 1-8) et 4 pistes stéréos (pistes 9/10 – 15/16). (Une "piste" est une section indépendante pour enregistrer des données audio.) Jusqu'à 8 pistes peuvent être enregistrées simultanément et jusqu'à 16 pistes peuvent êtres lues simultanément.
Chacune des pistes a 10 pistes virtuelles commutables (nommées "V-takes"). Dans chaque piste, une V-take peut être sélectionnée pour enregistrer/reproduire.



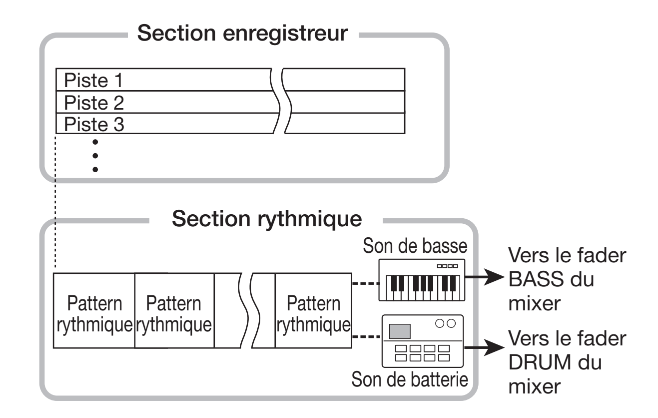
La section enregistreur offre également un jeu de pistes stéréo qui sont indépendantes des pistes d'enregistrement/lecture normales 1-16. Elles sont couplées sous le nom de piste Master. La piste Master est dédiée au mixage et à la réception du matériel servant à créer un CD audio.

Section rythmique

Le MRS-1608 contient une section rythmique qui fonctionne en synchronisation avec l'enregistreur. Elle offre 511 motifs d'accompagnement (appelés "Patterns rythmiques") qui utilisent le générateur interne de sons de batterie/basse (plus de 400 Patterns sont pré-programmés en usine). Vous pouvez utiliser ces Patterns tels quels, les modifier en partie ou créer des Patterns totalement nouveaux sans base de départ.

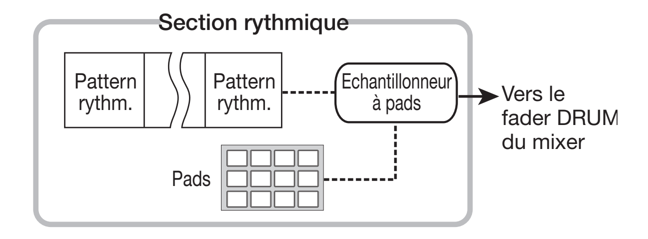
TRUC

Les sources sonores de batterie/basse peuvent être déclenchées depuis les pads de la façade ou un clavier MIDI ou équivalent.



Vous pouvez combiner les Patterns rythmiques dans l'ordre de reproduction désiré et programmer des accords et des valeurs de tempo pour créer l'accompagnement rythmique de tout un morceau (cela s'appelle un "morceau rythmique"). Jusqu'à 10 morceaux rythmiques peuvent être créés, parmi lesquels un est sélectionné pour la reproduction ou l'édition.

La section rythmique peut aussi être jouée à l'aide de l'échantillonneur à pads plutôt que par les sources sonores de batterie/basse. L'échantillonneur à pads utilise des parties d'une piste audio ou d'un fichier audio importé depuis un CD-ROM et vous permet de les jouer avec les pads ou dans un Pattern/morceau rythmique.
Cela permet d'incorporer des sons spéciaux dans un Pattern/morceau rythmique et de créer vos propres sons originaux.



TRUC

Vous pouvez traiter le son de batterie/basse et le son sortant de l'échantillonneur à pads avec l'effet par insertion et enregistrer le résultat sur une piste de l'enregistreur.

Section mixer

Les signaux des pistes audio 1 - 16, et les sons de batterie et de basse sont envoyés à des voies indépendantes du mixer pour un réglage individuel du volume et de la tonalité en vue de créer un mixage stéréo.
Pour chaque piste, les paramètres tels que volume, panoramique et égaliseur 3 bandes peuvent être contrôlés indépendamment.

Section d'effets

Le MRS-1608 propose deux types d'effet: effet par insertion et effet par boucle envoi/retour. Ces effets qui peuvent être utilisés simultanément ont les caractéristiques suivantes.

◆ Effet par insertion

Cet effet peut être inséré en un des trois points suivants du trajet du signal.

(1) Immédiatement après la prise d'entrée (INPUT)

(2) Sur une voie désirée du mixer

(3) Immédiatement avant le fader [MASTER]

Par défaut, la position (1) (immédiatement après l'entrée) est sélectionnée.
Quand le réglage est changé en (2), seule la piste ou le son de batterie/basse sélectionné est traité par l'effet.
Quand le réglage est changé en (3), le mixage stéréo final peut être traité. Ce réglage est souhaitable pour traiter le signal de la totalité du morceau durant le mixage.

◆ Effet par boucle envoi/retour

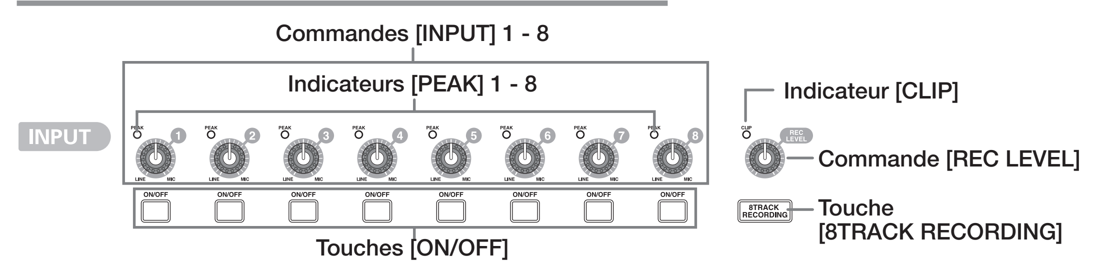
Cet effet est connecté en interne à la boucle d'envoi/retour de la section mixer. Il y a deux types d'effet par envoi/retour, reverb et chorus/delay, qui peuvent être utilisés simultanément.
Le niveau d'envoi de chaque voie du mixer ajuste l'intensité de l'effet de la boucle. Monter le niveau d'envoi produira un effet de reverb ou de chorus/delay plus intense pour cette voie.

Parties du MRS-1608

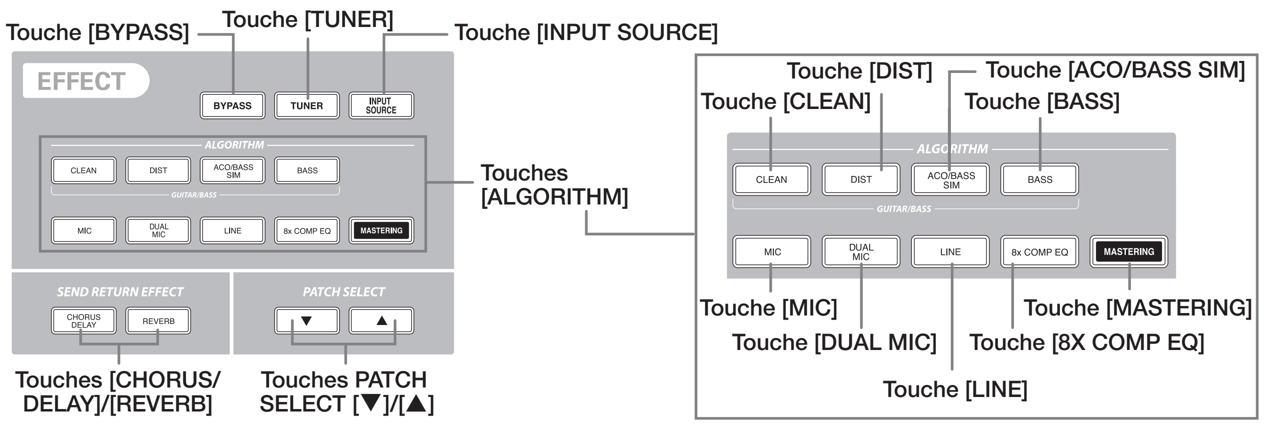
Façade

Section d'entrée (INPUT)
Section afficheur
Section TRACK PARAMETER
Section de contrôle
Section effets (EFFECT)
Section rythmique (RHYTHM)
Section faders
Section de transport

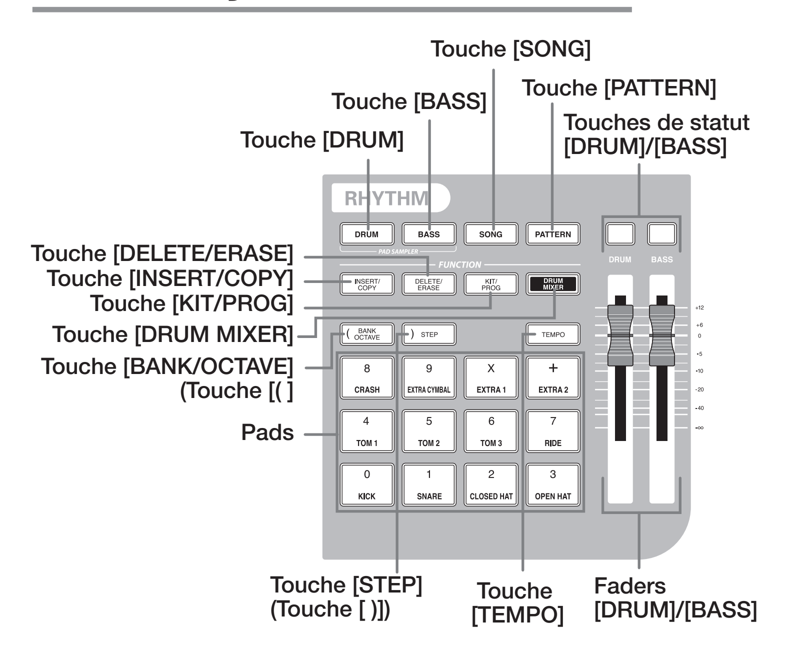
Section Input



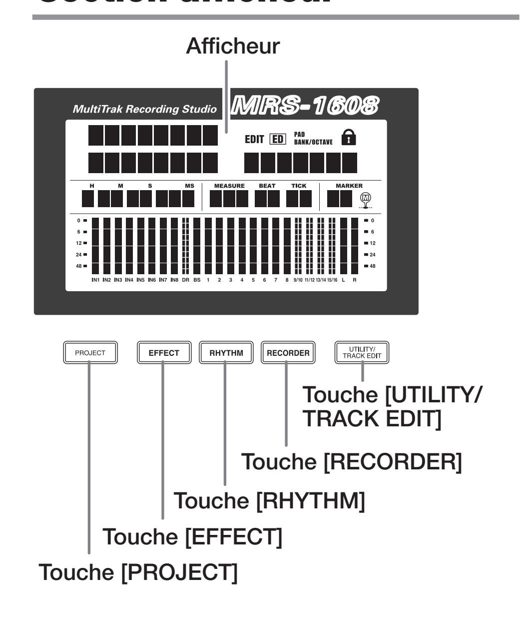
Section Effect



Section Rhythm



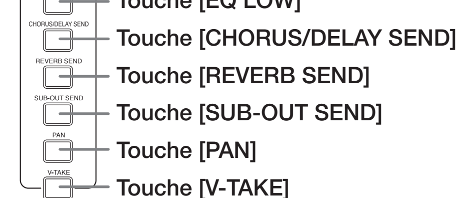
Section afficheur



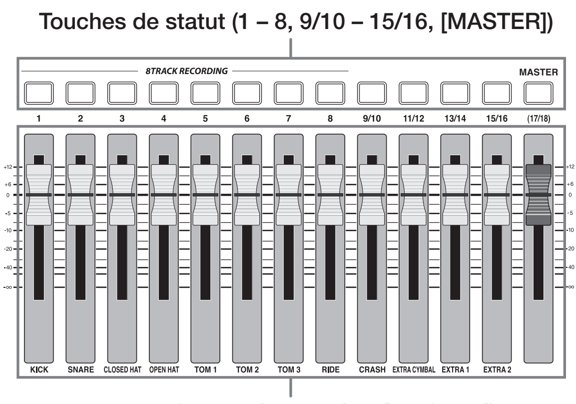
Section de contrôle

Commande [LCD CONTRAST]
Touche [NEW PROJECT]
Indicateur HDD ACCESS
Touche [CD-R/RW]
Touche [USB]
Touche [BOUNCE]
Touche [AUTO PUNCH IN/OUT]
Touche [SCENE]
Touche [A-B REPEAT]
Touche [CLEAR]
Touche [MARK]
Touche MARKER [⏮]
Touche MARKER [⏭]
Touche [STORE]
Touche [EXIT]
Touche [EDIT]
Touches curseur
Touche [ENTER]
Molette
Touche [SOLO]

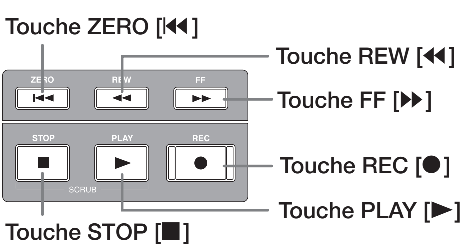
Section Track Parameter



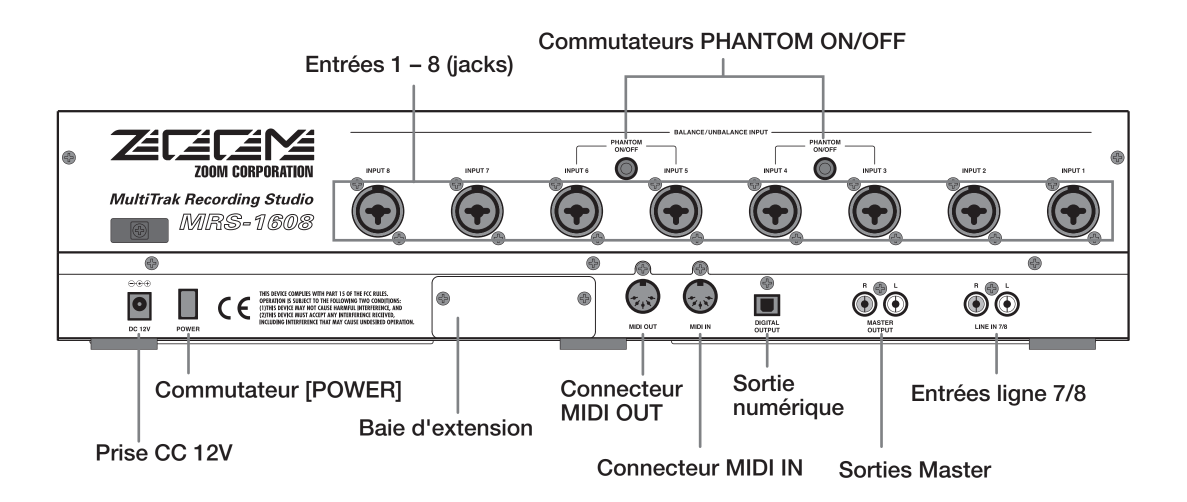
Section Faders



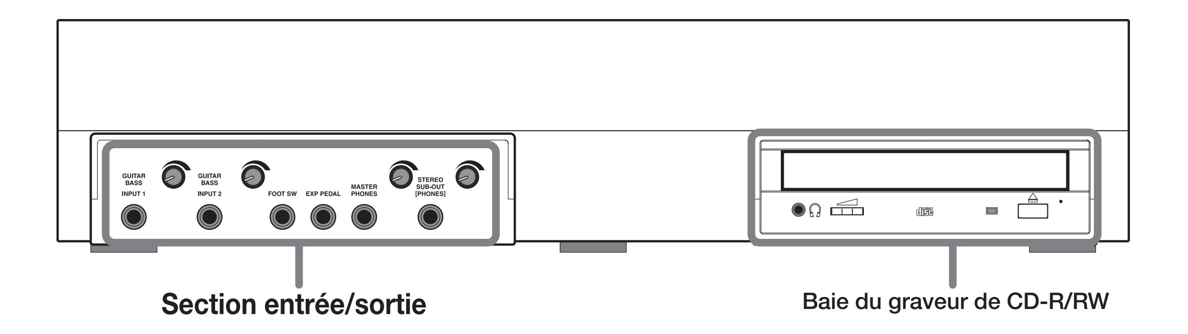
Section Transport



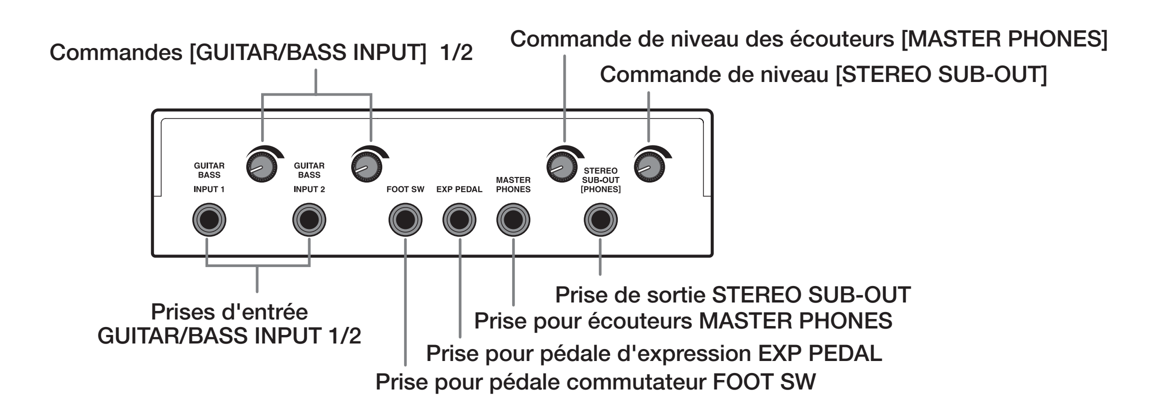
Face arrière



Face avant

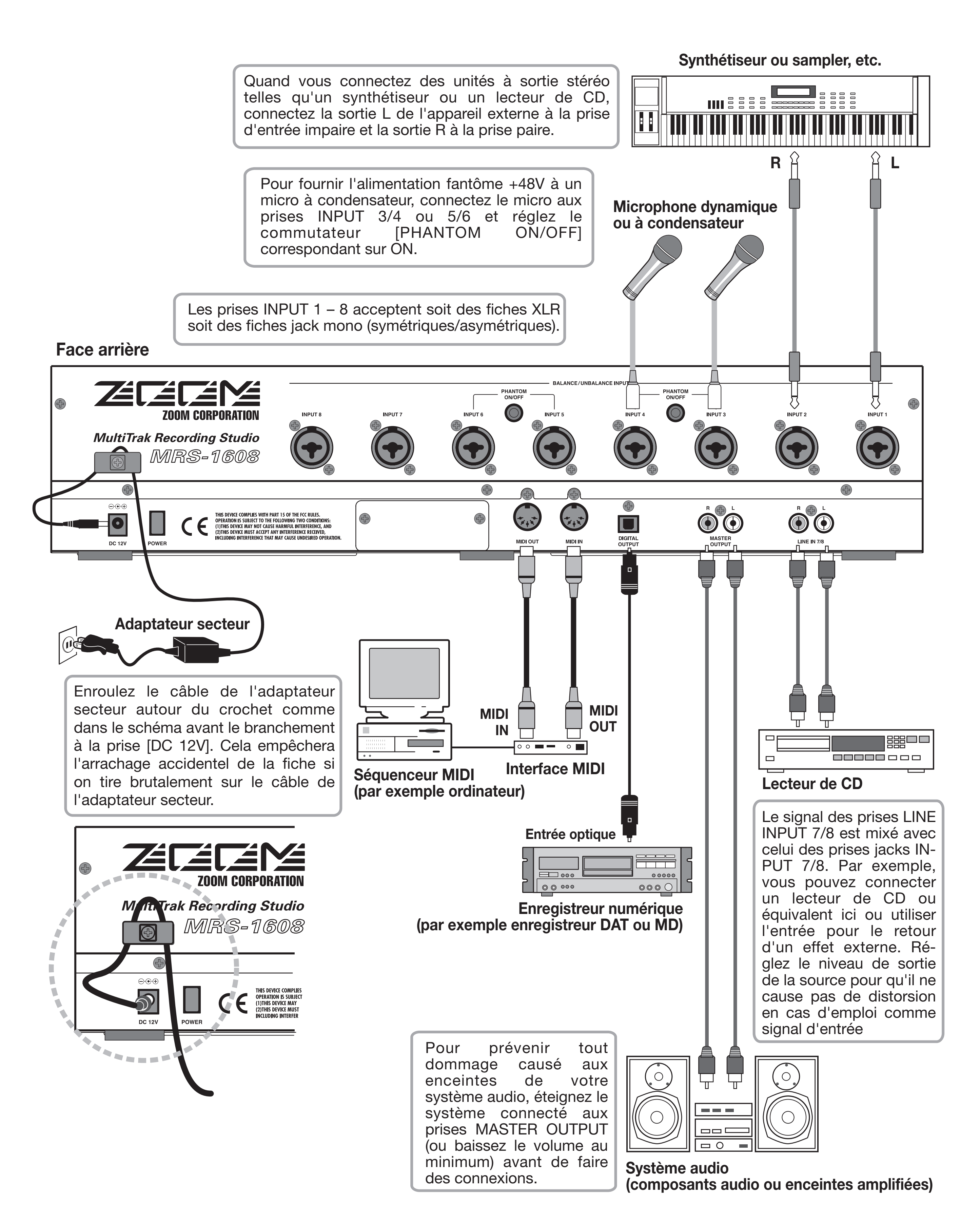


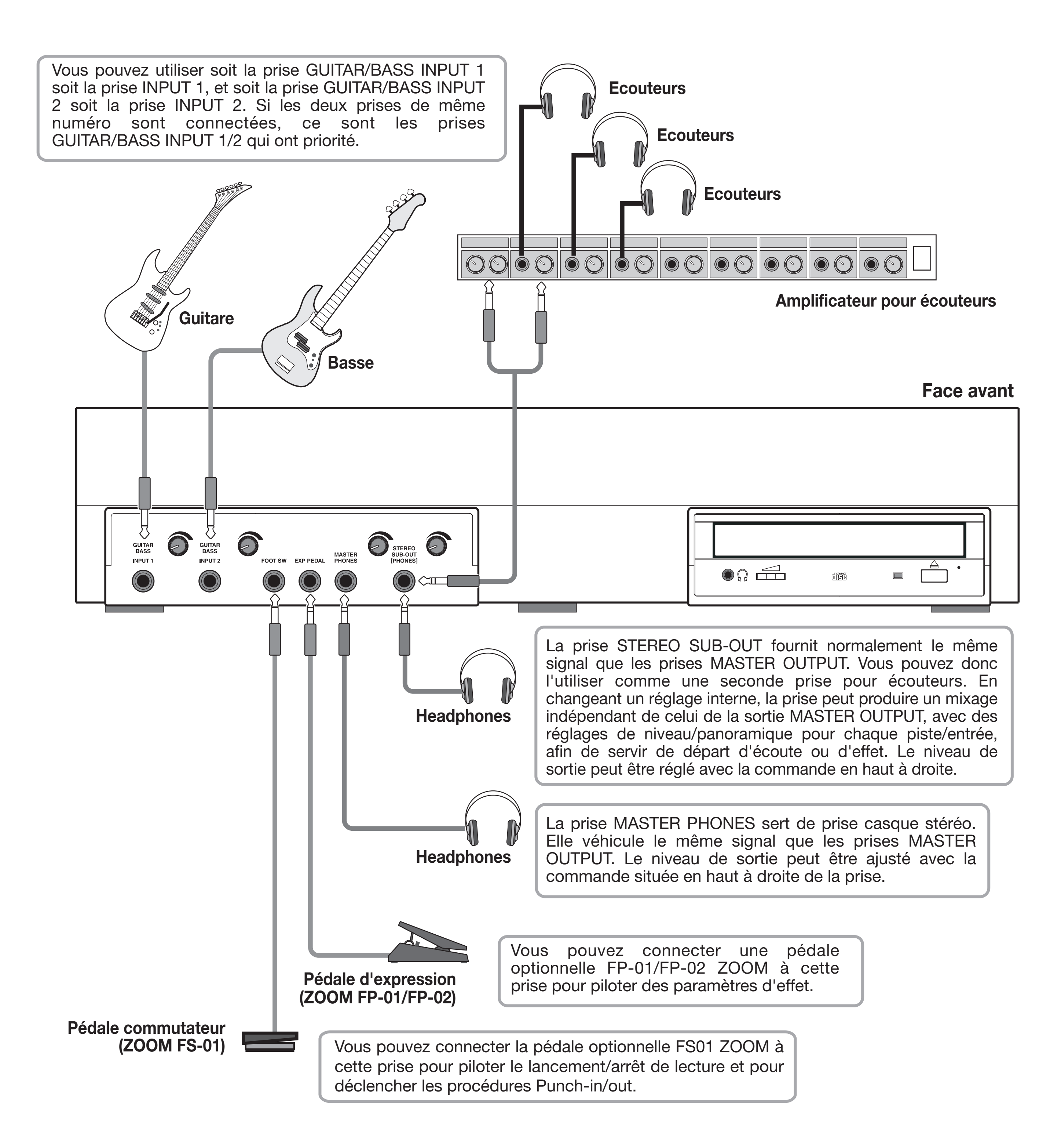
Section entrée/sortie



Connexions

Connectez vos instruments, microphones, appareils audio et appareils MIDI comme représenté dans le schéma suivant.





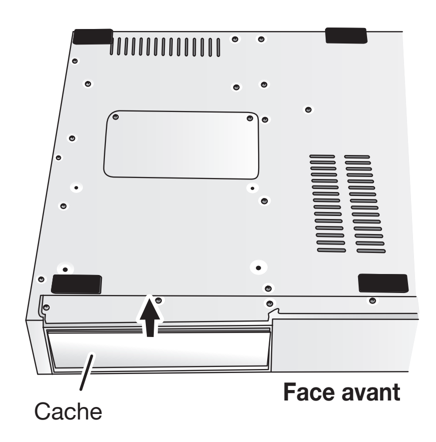
Vous pouvez utiliser soit la prise GUITAR/BASS INPUT 1 soit la prise INPUT 1, et soit la prise GUITAR/BASS INPUT 2 soit la prise INPUT 2. Si les deux prises de même numéro sont connectées, ce sont les prises GUITAR/BASS INPUT 1/2 qui ont priorité.
Ecouteurs
Ecouteurs
Ecouteurs
Amplificateur pour écouteurs
Guitare
Basse
Face avant
GUITAR BASS INPUT 1
GUITAR BASS INPUT 2
FOOT SW
EXP PEDAL
MASTER PHONES
STEREO SUB-OUT [PHONES]
La prise STEREO SUB-OUT fournit normalement le même signal que les prises MASTER OUTPUT. Vous pouvez donc l'utiliser comme une seconde prise pour écouteurs. En changeant un réglage interne, la prise peut produire un mixage indépendant de celui de la sortie MASTER OUTPUT, avec des réglages de niveau/panoramique pour chaque piste/entrée, afin de servir de départ d'écoute ou d'effet. Le niveau de sortie peut être réglé avec la commande en haut à droite.
Headphones
La prise MASTER PHONES sert de prise casque stéréo. Elle véhicule le même signal que les prises MASTER OUTPUT. Le niveau de sortie peut être ajusté avec la commande située en haut à droite de la prise.
Headphones
Vous pouvez connecter une pédale optionnelle FP-01/FP-02 ZOOM à cette prise pour piloter des paramètres d'effet.
Pédale d'expression (ZOOM FP-01/FP-02)
Pédale commutateur (ZOOM FS-01)
Vous pouvez connecter la pédale optionnelle FS01 ZOOM à cette prise pour piloter le lancement/arrêt de lecture et pour déclencher les procédures Punch-in/out.

Installation du graveur de CD-R/RW

Pour installer le graveur de CD-R/RW dans un modèle MRS-1608 qui n'en a pas un préalablement installé, procédez comme suit.

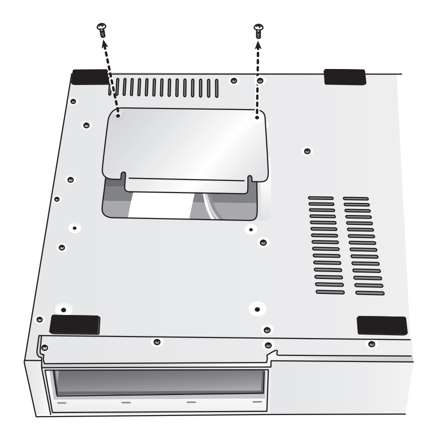


Avant d'installer le graveur, assurez-vous que tous les câbles et l'adaptateur secteur sont déconnectés.



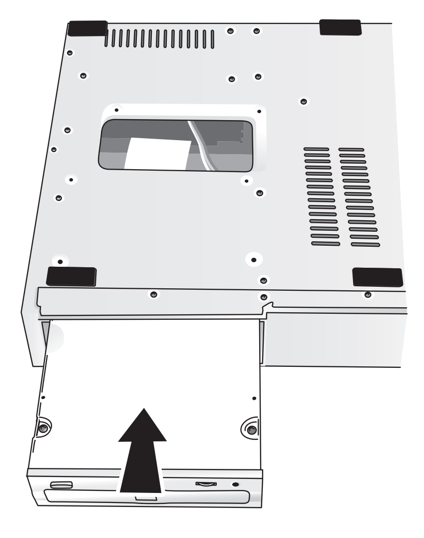
1. Retournez le MRS-1608 et retirez le cache de la section de montage de lecteur en façade.

Pour retirer le cache, tirez sur l'encoche au centre.



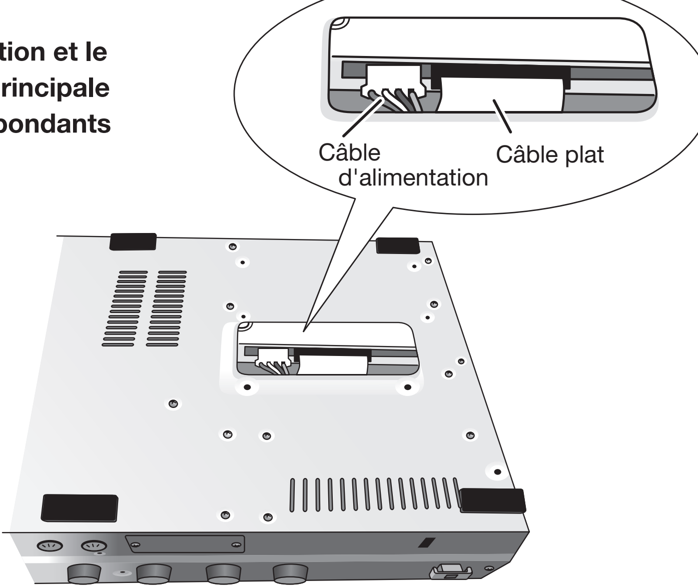
2. Retirez les vis de fixation de la plaque inférieure, puis la plaque elle-même.

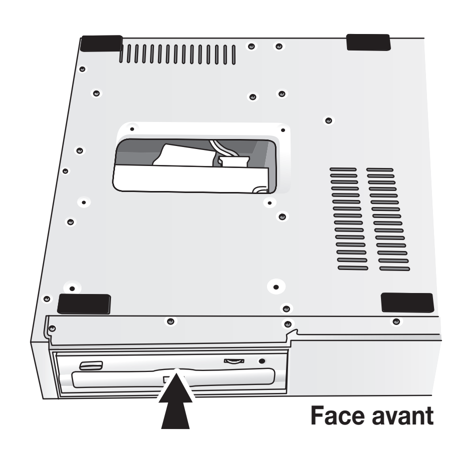
Faites glisser la plaque vers l'arrière pour la retirer. Veillez à ne pas perdre les vis car elles seront à nouveau nécessaire pour le remontage.



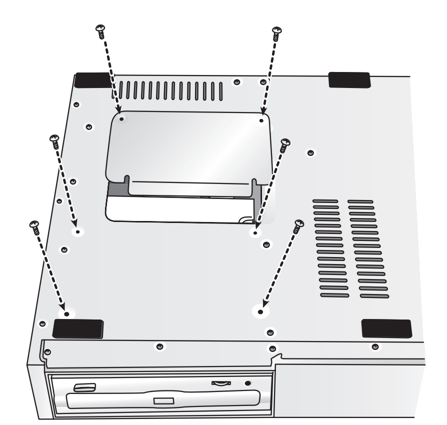
3. Retournez le lecteur graveur de CD-R/RW et insérez-le dans la baie de montage.

4. **Branchez le câble d'alimentation et le câble plat sortant de l'unité principale dans les connecteurs correspondants sur le graveur de CD-R/RW.**





5. **Enfoncez à fond dans la baie le graveur de CD-R/RW afin que les trous de vis à la base du MRS-1608 et ceux du graveur de CD-RW soient alignés.**



6. **Fixez le graveur de CD-R/RW avec les 4 vis fournies. Puis refixez la plaque inférieure avec les vis retirées à l'étape 2.**

NOTE

- N'utilisez que le graveur de CD-R/RW dédié CD-01 ou CD-02 fabriqué par ZOOM Corporation.
- ZOOM Corporation n'accepte aucune responsabilité pour des dommages ou réclamations de tierce partie suite à l'emploi d'un autre graveur.

Mise sous/hors tension

Cette section explique la procédure de mise sous et hors tension du MRS-1608.

Mise sous tension

1. Assurez-vous que MRS-1608 et les périphériques sont éteints.

2. Assurez-vous que l'adaptateur secteur, les instruments et le système d'écoute (ou le casque) sont correctement connectés au MRS-1608 (pour des informations sur les connexions, référez-vous en page 15).

A cet point, le réglage de volume des instruments et du système d'écoute connectés doit être au minimum. Quand un synthétiseur ou autre instrument électronique est connecté, allumez-le avant le MRS-1608.

3. Pressez le commutateur [POWER] en face arrière.

Le MRS-1608 est alimenté, l'unité accomplit un auto-test et les réglages du système sont lus. Attendez que l'indication suivante s'affiche.

Cet écran est nommé "écran principal".

PRJ 000
DontLkBk
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 0 0

4. Mettez sous tension le système d'écoute connecté.

Mise hors tension (extinction)

1. Eteignez le système d'écoute.

2. Pressez le commutateur [POWER] à l'arrière du MRS-1608.

L'indication "GOODBYE SEE YOU!"(Au revoir, à bientôt!) apparaît dans l'afficheur et l'unité s'éteint.

Quand un synthétiseur ou autre instrument électronique est connecté, éteignez-le après le MRS-1608.

Attention

- **Vous devez utiliser cette méthode pour éteindre le MRS-1608. N'éteignez jamais en déconnectant la fiche de l'adaptateur secteur de la prise [DC 12V] ou en débranchant l'adaptateur secteur de la prise d'alimentation.**

- **En particulier, vous ne devez jamais éteindre en débranchant l'adaptateur secteur si l'indicateur HDD ACCESS est allumé. Cela endommagerait le disque dur, entraînant la perte de toutes les données.**

Ecoute de la démonstration

A sa sortie d'usine, le disque dur interne du MRS-1608 contient deux morceaux de démonstration. Pour les écouter, faites comme suit.

Sélection du morceau de démonstration

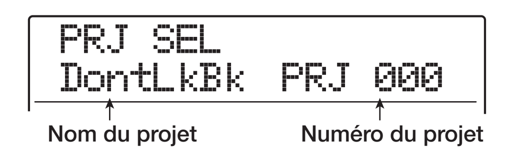
Dans le MRS-1608, les données de morceau sont gérées en unités appelées "projets" (Projects). Un projet comprend des données audio enregistrées, des réglages de rythme et d'effet et d'autres informations. Quand vous chargez un projet, le statut complet du morceau lors de sa sauvegarde est retrouvé.
Pour charger le projet de démonstration depuis le disque dur, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PROJECT] dans la section afficheur.

L'indication "PROJECT SELECT" s'affiche.

2. Pressez la touche [ENTER].

Les projets sauvegardés sur le disque dur s'affichent dans la partie inférieure de l'écran.



3. Tournez la molette pour sélectionner le morceau de démonstration.

Les projets ayant les numéros 000 - 002 sont les morceaux de démonstration.

TRUC

Le Projet numéro 1 contient un morceau de démonstration qui utilise la fonction de bouclage de phrase (→ p. 67). Si désiré, vous pouvez charger des éléments de cette démonstration pour travailler sur un autre Projet.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'indicateur HDD ACCESS s'allume et le Projet sélectionné est chargé. Quand l'affichage de Projet correspondant apparaît dans l'écran principal, le morceau de démonstration a été chargé.

Lecture de la démonstration

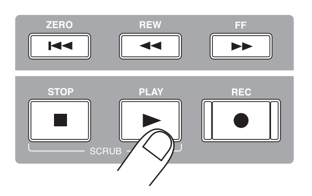
Après chargement, faites reproduire le morceau de démonstration comme suit.

1. Baissez le volume du système d'écoute.

Quand des écouteurs sont connectés, baissez la commande de niveau [MASTER PHONES].

2. Pressez la touche PLAY [▶] dans la section transport.

La lecture du morceau de démonstration commence.



3. Ajustez le réglage du volume du système d'écoute (ou la commande de niveau [MASTER PHONES]) à un niveau confortable.

4. Pour ajuster individuellement le volume pour chaque piste, utilisez les faders correspondants.

Le volume du son de la section rythmique peut être ajusté avec les faders [DRUM]/[BASS]. Si vous désirez ajuster le volume global du morceau, utilisez le fader [MASTER].

5. Pour commuter individuellement on/off les pistes, pressez la touche de statut correspondante.

Quand la touche de statut est éteinte, la piste est coupée (Mute). Quand elle est allumée en vert, la coupure est annulée.

6. Pour stopper le morceau de démonstration, pressez la touche STOP [■].

NOTE

Le morceau de démonstration est protégé contre l'écriture. Même si vous changez le mixage en changeant les réglages de fader ou de panoramique, ces changements ne seront pas mémorisés. Pour conserver les réglages que vous avez faits, annulez d'abord la protection contre l'écriture (→ p. 169).

Enregistrons!

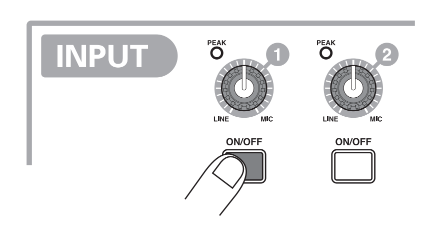
Cette section montre la procédure d'enregistrement de base du MRS-1608. A titre d'exemple, elle explique comment enregistrer sur la piste 1 une guitare connectée en prise GUITAR/BASS INPUT 1.

1. Pressez la touche [NEW PROJECT] puis pressez la touche [ENTER].

Un nouveau Projet est créé et le statut d'attente d'enregistrement est activé.

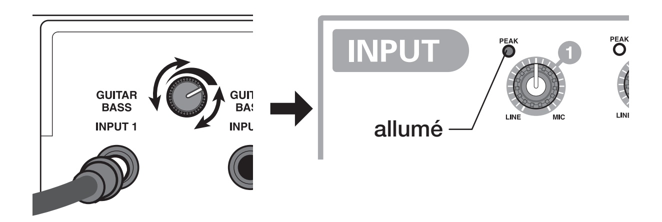
2. Pressez la touche [ON/OFF] pour l'entrée INPUT 1 afin qu'elle s'allume.

La prise à laquelle la guitare est connectée est maintenant active.



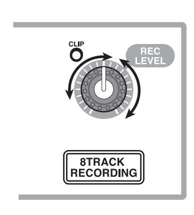
3. En jouant de la guitare, réglez la commande [GUITAR/BASS INPUT] 1 pour régler la sensibilité d'entrée.

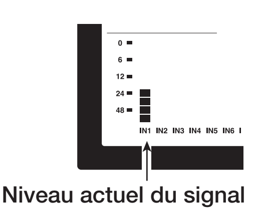
Faites le réglage pour que l'indicateur [PEAK] clignote légèrement quand vous jouez de votre instrument à son plus fort volume.



4. En jouant de la guitare, réglez le niveau d'enregistrement en tournant la commande [REC LEVEL].

Si l'indicateur [CLIP] s'allume au plus fort niveau de jeu, vous devez baisser le niveau d'enregistrement. La partie basse de l'afficheur représente le niveau actuel du signal.

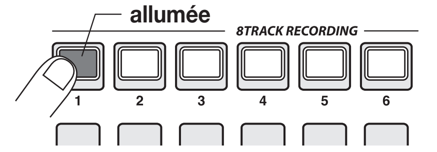




Niveau actuel du signal

5. Pressez répétitivement la touche de statut 1 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

Une piste dont la touche de statut est allumée en rouge est en mode d'attente d'enregistrement.



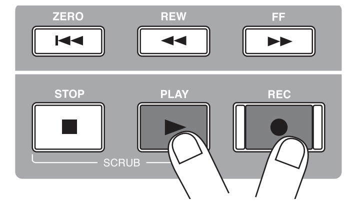
6. Bougez le fader de la piste 1 pour régler le niveau d'écoute du signal entrant.

TRUC

Quand vous pressez la touche PLAY [▶] dans un nouveau Projet, un Pattern rythmique commence à jouer en synchronisation avec la piste audio. Si l'accompagnement rythmique n'est pas désiré, baissez les faders [DRUM]/[BASS] ou pressez répétitivement la touche de statut correspondante pour l'éteindre.

7. Pour lancer l'enregistrement, pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche [●].

Un décompte de 4 temps est entendu et l'enregistrement commence. Jouez de votre instrument pour l'enregistrer.



8. Quand l'enregistrement est fini, pressez la touche STOP [■].

La touche REC [●] et la touche PLAY [▶] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

9. Pour vérifier l'enregistrement, pressez la touche ZERO [⏮] puis pressez la touche PLAY [▶].

10. Pour quitter les conditions d'enregistrement, pressez la touche de statut 1 afin qu'elle s'allume en vert.

Survol rapide

Utilisons maintenant votre MRS-1608 pour faire un enregistrement sérieux. Ce survol rapide décrit les 5 étapes qui couvrent la totalité du processus d'enregistrement des pistes et de finalisation d'un morceau.

■ Etape 1: Préparations

Montre comment créer un nouveau Projet, sélectionner un guide rythmique et accomplir les autres étapes nécessaires à l'enregistrement.

■ Etape 2: Enregistrement de la première piste

Montre comment enregistrer la première piste en utilisant l'effet par insertion.

■ Etape 3: Superposition

Montre comment enregistrer d'autres pistes en écoutant une piste déjà enregistrée (superposition ou Overdub).

■ Etape 4: Mixage

Montre comment régler le niveau, le panoramique et l'égaliseur de chaque piste, comment appliquer l'effet de la boucle envoi/retour et comment mixer les pistes enregistrées sur une paire de pistes stéréo.

■ Etape 5: Mixage final

Enfin, le mixage stéréo terminé est enregistré sur la piste Master pour créer le morceau final.

Etape 1: Préparations

1.1 Création d'un nouveau Projet

Sur le MRS-1608, les données de morceau sont gérées en unités nommées "Projets". Pour lancer l'enregistrement avec le MRS-1608, vous devez d'abord créer un Projet.

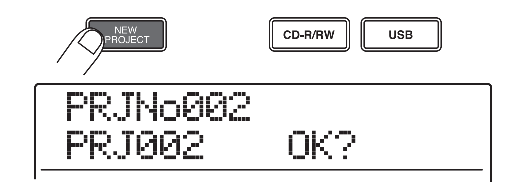
1. Connectez l'instrument à enregistrer et le système d'écoute au MRS-1608 (→ p. 15).

2. Mettez sous tension dans l'ordre le MRS-1608 → le système d'écoute.

Quand le MRS-1608 démarre, le dernier Projet utilisé est automatiquement chargé.

3. Pressez la touche [NEW PROJECT] dans la section de contrôle.

Quand vous pressez la touche [NEW PROJECT] en écran principal l'affichage change comme suit et un nouveau Projet peut être créé.



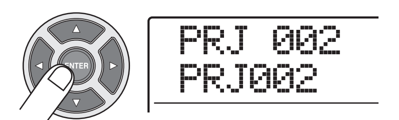
Vous pouvez créer un nouveau Projet. Vous pouvez également lui affecter un nom.

TRUC

- Quand vous créez un nouveau Projet, c'est le numéro de Projet libre le plus petit qui est automatiquement sélectionné.
- Il est aussi possible de créer un nouveau Projet depuis le menu Projet (→ p. 166).

4. Pressez la touche [ENTER].

Un nouveau Projet est créé et l'écran principal apparaît. Quand cet écran est affiché, vous pouvez effectuer différentes actions avec l'enregistreur telles qu'enregistrer et reproduire.



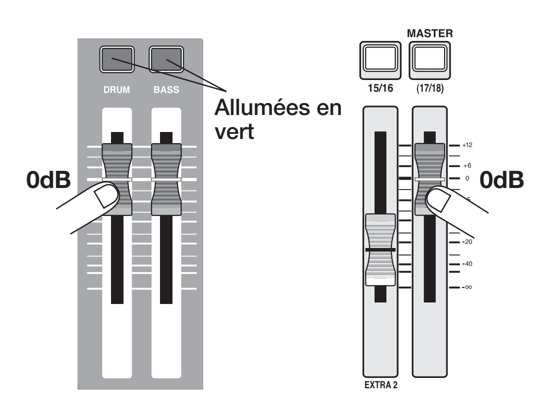
TRUC

- Quand vous sélectionnez un autre Projet ou créez un nouveau Projet, celui sur lequel vous travailliez est automatiquement sauvegardé.
- Quand vous effectuez la procédure d'extinction pour le MRS-1608 (→ p.19), le dernier Projet est automatiquement sauvegardé.

1.2 Sélection du Pattern rythmique à employer

Le MRS-1608 a une fonction rythmique incorporée qui fonctionne en synchronisation avec l'enregistreur. Cela vous permet d'utiliser les sons de batterie (kits de batterie) et sons de basse (programmes de basse) pour créer des Patterns rythmiques répétitifs de plusieurs mesures. En combinant plusieurs Patterns, vous pouvez créer l'accompagnement rythmique de tout un morceau (morceau rythmique).

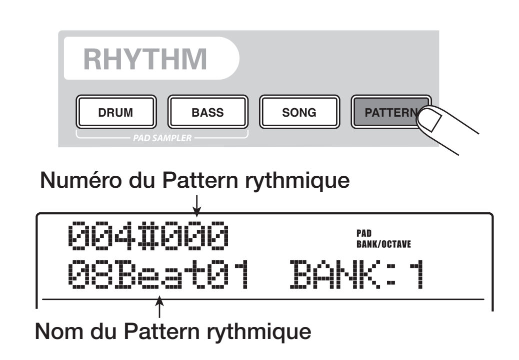
1. Vérifiez que les touches de statut [DRUM]/[BASS] sont allumées en vert. Puis réglez les faders [DRUM]/[BASS], et [MASTER] sur 0 (dB).



Le signal du kit de batterie/programme de basse (piste de batterie/piste de basse) est envoyé au fader correspondant de la section mixer. Comme les pistes ordinaires, ces pistes ont également des touches de statut et des faders pour alterner entre reproduction et coupure et pour régler le niveau de signal.

2. Pressez la touche [PATTERN] dans la section rythmique.

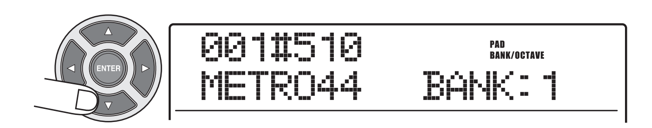
La touche [PATTERN] s'allume et le Pattern rythmique actuellement sélectionné s'affiche.



Quand cet écran est affiché, la touche [RHYTHM] de la section afficheur clignote. Cela indique que la section rythmique est actuellement configurée.

Quand la touche [RHYTHM] clignote ou est éteinte, l'enregistreur et la section rythmique sont synchronisés (→ p. 87).

3. Tournez la molette ou utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner le Pattern devant servir de guide rythmique.

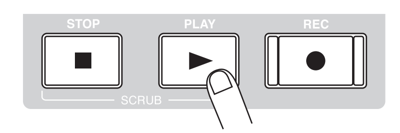


Jusqu'à 511 Patterns rythmiques peuvent être utilisés dans un Projet. 475 de ceux-ci sont pré-programmés (pour les autres Patterns, "EMPTY" (vide) s'affiche).

Quand vous tournez la molette pour sélectionner un autre Pattern rythmique pendant qu'un Pattern joue, le nouveau Pattern commence une fois que le Pattern en cours est terminé. quand vous sélectionnez un nouveau Pattern avec les touches curseur haut/bas, le nouveau Pattern commence immédiatement à jouer.

Dans cet exemple, nous sélectionnerons un Pattern rythmique simple comme guide rythmique à employer durant l'enregistrement. Si vous sélectionnez par exemple le numéro de Pattern rythmique 510, un son de métronome sera entendu sur les noires.

4. Pressez la touche PLAY [►] dans la section de transport.



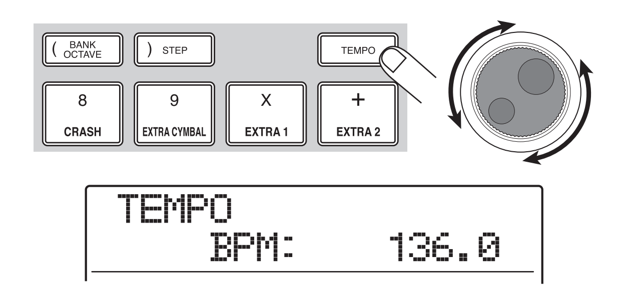
Le Pattern rythmique sélectionné est joué en boucle, synchronisé avec le fonctionnement de l'enregistreur. La touche [TEMPO] clignote selon le réglage de tempo actuel.

TRUC

- Si vous pressez et allumez la touche [RHYTHM] pendant que l'enregistreur est arrêté, vous pouvez faire jouer le Pattern rythmique par lui-même.
- Durant la reproduction, les pads correspondant au son de kit de batterie/hauteur de programme de basse actuellement produit clignotent. Vous pouvez aussi frapper les pads pour faire jouer les sons de batterie/notes de basse.

5. Pour changer le tempo, pressez la touche [TEMPO] de la section rythmique et tournez la molette pour changer la valeur de tempo affichée.

La valeur de tempo peut être réglée par pas de 0.1 BPM.



Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

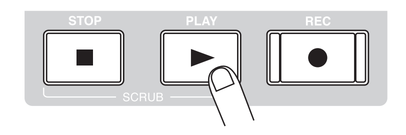
TRUC

Vous pouvez aussi régler le tempo en frappant en cadence la touche [TEMPO] (→ p.89).

6. Utilisez les faders [DRUM]/[BASS] pour régler le volume de la piste de batterie/basse.

Si vous ne désirez pas le son de basse, baissez complètement le fader [BASS].

7. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].



8. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].



Etape 2: Enregistrement de la première piste

Dans cette étape, vous enregistrerez la première piste tout en écoutant le guide rythmique de la section rythmique. A titre d'exemple, nous décrirons comment enregistrer une guitare électrique sur la piste 1 avec l'effet par insertion.

2.1 Réglage de la sensibilité d'entrée

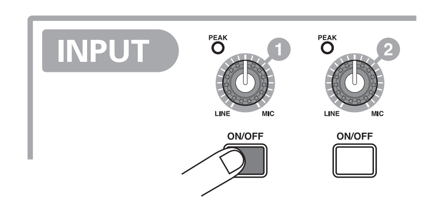
1. Connectez un instrument à la prise GUITAR/ BASS INPUT 1 (→ p. 15).

Pour connecter une guitare ou une basse, utilisez les prises GUITAR/BASS INPUT 1/2 de la façade. Pour connecter un synthétiseur ou un autre élément à sortie stéréo de niveau ligne, utilisez les prises INPUT 1 – 8 de la face arrière.

TRUC

Vous pouvez utiliser la prise GUITAR/BASS INPUT 1 ou la prise INPUT 1, et la prise GUITAR/BASS INPUT 2 ou la prise INPUT 2. Si les deux prises de même numéro sont connectées, ce sont les prises GUITAR/BASS INPUT 1/2 qui ont priorité.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche d'entrée (Input) 1 [ON/OFF] pour qu'elle s'allume en rouge.



Les touches [ON/OFF] 1 – 8 de la section Input gèrent le statut des entrées 1 – 8. Quand une touche est allumée, l'entrée correspondante est activée.

TRUC

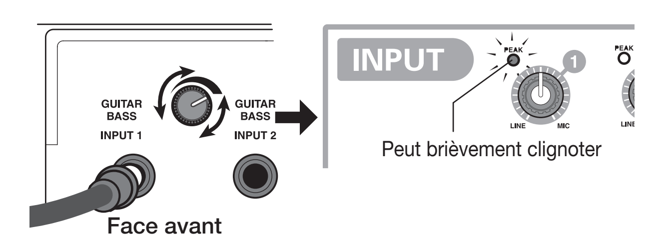
Pour enregistrer la sortie d'un synthétiseur ou autre élément en stéréo, connectez la sortie L et R à une paire de prises INPUT de numérotation impaire/paire et pressez les touches [ON/OFF] correspondantes pour que les deux s'allument.

3. En jouant de l'instrument, utilisez la commande [GUITAR/BASS INPUT] 1 pour régler la sensibilité.

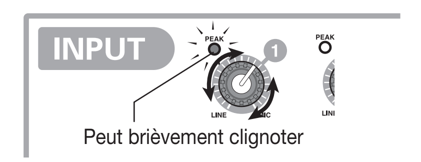
Quand l'instrument est connecté en GUITAR/BASS INPUT 1/2, utilisez la commande [GUITAR/BASS INPUT] 1/2. Quand l'instrument est connecté en INPUT 1 – 8, utilisez la commande [INPUT] 1 – 8 pour régler la sensibilité d'entrée.

Réglez la commande pour que l'indicateur [PEAK] de la section d'entrée ne s'allume qu'occasionnellement quand vous jouez de l'instrument à son plus fort niveau.

● **Si vous utilisez la prise GUITAR/BASS INPUT**

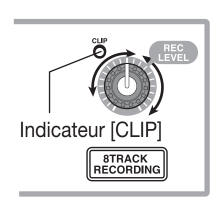


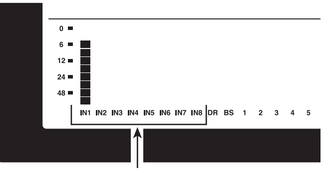
● **Quand vous utilisez la prise INPUT**



4. En jouant de l'instrument, utilisez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

La commande [REC LEVEL] modifie le niveau du signal arrivant à l'enregistreur (après passage par l'effet par insertion). Regardez l'indicateur de niveau IN 1 en bas à gauche de l'afficheur et réglez le niveau aussi haut que possible mais en évitant des réglages qui feraient s'allumer le segment 0 dB durant les crêtes de jeu.





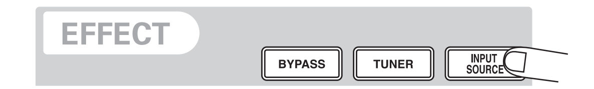
Si le réglage de niveau d'enregistrement est trop élevé, l'indicateur [CLIP] de la commande [REC LEVEL] s'allume.

2.2 Application de l'effet par insertion

Le signal fourni au MRS-1608 peut être modifié avec l'effet par insertion. Cet effet peut s'appliquer à l'entrée, à toute piste ou immédiatement avant le fader [MASTER]. L'effet par insertion est en fait un multi-effet qui contient plusieurs effets simples (module d'effets) tels qu'un compresseur, une distorsion et un delay connectés en série.

Les étapes suivantes montrent comment sélectionner un algorithme et appliquer l'effet par insertion au signal de guitare connectée à la prise GUITAR/BASS INPUT.

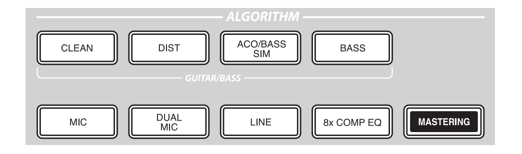
1. Pressez la touche [INPUT SOURCE] dans la section Effect.



Le point d'insertion de l'effet par insertion est indiqué en seconde ligne de l'afficheur. Par défaut, c'est "IN" (INPUT). Si un autre réglage est actuellement sélectionné, tournez la molette pour sélectionner "IN".

2. Utilisez les touches [ALGORITHM] de la section Effect pour sélectionner l'algorithme désiré.

Une combinaison des modules d'effets pouvant être utilisés simultanément est nommée "algorithme". Le MRS-1608 a 9 algorithmes qui peuvent être choisis par les touches [ALGORITHM] de la section Effect.



Les sélections suivantes sont possibles.

● **CLEAN**

● **DIST**

● **ACO/BASS SIM**

● **BASS**

Ces algorithmes sont souhaitables pour enregistrer une guitare/basse.

● **MIC**

Un algorithme adapté aux voix et autres enregistrements par microphone.

● **DUAL MIC**

Un algorithme avec deux canaux totalement indépendants d'entrée et sortie mono.

● **8x COMP EQ**

Un algorithme avec 8 canaux d'entrée/sortie indépendants. Différents réglages de filtre passe-haut, compresseur et égaliseur sont possibles pour chaque canal.

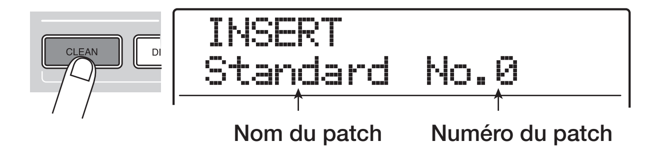
● **LINE**

Un algorithme adapté principalement à l'enregistrement d'instruments à sortie de niveau ligne tels qu'un synthétiseur ou un piano électrique.

● **MASTERING**

Un algorithme adapté au traitement du signal de mixage stéréo final.

Quand vous sélectionnez un algorithme, la touche correspondante s'allume et un Patch (programme d'effet) utilisant l'algorithme sélectionné s'affiche.



NOTE

L'algorithme 8x COMP EQ ne peut être inséré en entrée que si la fonction d'enregistrement sur 8 pistes (→p. 45) est active.

3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Un total de 320 Patches est disponible pour l'effet par insertion. Vous pouvez éditer ces Patches si désiré afin de modifier le son ou l'intensité d'effet. Les Patches disponibles pour chaque algorithme sont donnés ci-dessous.

Algorithme	Plage de n° de Patch
CLEAN	0 – 29
DIST	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 19
BASS	0 – 19
MIC	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
8x COMP EQ	0 – 19
LINE	0 – 49
MASTERING	0 – 29

TRUC

Quand "EMPTY" s'affiche comme nom de Patch, le Patch est vide. Sélectionner un tel Patch n'aura pas d'effet.

4. En jouant de votre instrument au niveau maximal, re-réglez le niveau d'enregistrement et assurez-vous que l'indicateur [REC LEVEL] ne s'allume pas.

Le niveau d'enregistrement peut changer selon le Patch sélectionné. Pour empêcher l'écrêtage, ré-ajuster la commande [REC LEVEL] peut être nécessaire.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

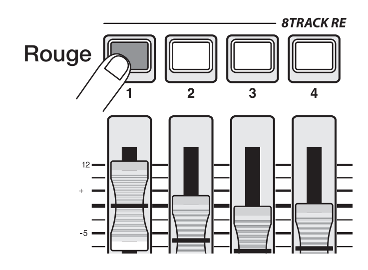
TRUC

Pour enregistrer sans utiliser l'effet par insertion, pressez la touche [BYPASS] en section Effect. La touche s'allume et l'effet par insertion est court-circuité.

2.3 Sélection et enregistrement d'une piste

Maintenant, nous enregistrerons le son de guitare (avec application de l'effet par insertion) en piste 1.

1. Depuis l'écran principal, pressez répétitivement la touche de statut 1 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.



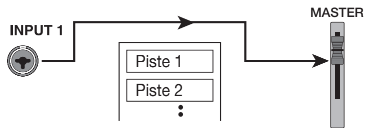
Les touches de statut sont utilisées pour sélectionner la piste enregistrée et pour couper ou non chaque piste. Chaque fois que vous pressez une touche de statut, elle alterne entre les états suivants.

Touche de statut

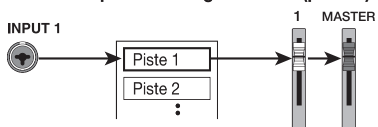
Allumée en vert	Eteinte	Allumée en rouge
Coupure désactivée	Coupure activée	Choisie comme piste d'enregistrement

Quand la touche de statut 1 est rouge, la piste 1 est en attente d'enregistrement et le signal entrant est affecté à la piste 1. Le routage du signal change comme suit.

Quand il n'y a pas de piste d'enregistrement sélectionnée



Quand une piste d'enregistrement (piste 1) est sélectionnée



Quand vous pressez les touches de statut 9/10 - 15/16, une paire de pistes stéréo est sélectionnée comme destination de l'enregistrement. Excepté pour la sélection de V-take visée par l'enregistrement et le réglage de phase, les paramètres des pistes stéréo gauche/droite se règlent sur les mêmes

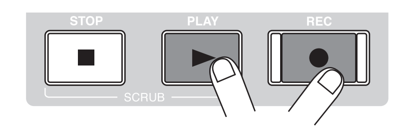
valeurs. C’est utile pour enregistrer des sources stéréo telles que des synthétiseurs ou lecteurs de CD.

TRUC

- Normalement, vous pouvez sélectionner jusqu’à deux pistes simultanément. Pour sélectionner deux pistes mono, pressez la première touche de statut d’une paire impaire/paire afin de l’allumer en rouge, puis tenez enfoncée cette touche et pressez l’autre touche afin qu’elle s’allume également en rouge.
- Même si le signal d’entrée est mono, sélectionner une paire de pistes stéréo comme destination assurera que la répartition gauche/droit apportée par les réglages de certains effets par insertion sera préservée à l’enregistrement.
- Vous pouvez aussi enregistrer 8 pistes simultanément (→ p. 45).

2. Réglez le fader 1 et le fader [MASTER] sur 0 dB. Puis réglez le volume du système d’écoute en jouant de l’instrument.

3. Pour commencer l’enregistrement, pressez la touche ZERO [⏮] pour retourner au début du morceau. Puis tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].



Les touches REC [●] et PLAY [▶] s’allument et un précompte de 4 temps est entendu. Puis l’enregistrement commence. Enregistrez votre jeu sur l’instrument en écoutant le guide rythmique de la section rythmique.

TRUC

- Le nombre et le style des clics de précompte peuvent être changés (→ p. 48).
- Si le signal entrant souffre de distorsion, référez-vous à l’étape 2.1 pour régler la sensibilité d’entrée et le niveau d’enregistrement.

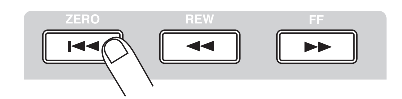
4. Quand vous avez fini d’enregistrer, pressez la touche STOP [■].

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s’éteignent et l’enregistrement s’arrête. L’indication “wait...” s’affiche brièvement puis l’écran principal revient.

NOTE

La durée de l’affichage “wait...” peut varier. N’éteignez jamais l’appareil quand “wait...” est affiché. Des données enregistrées pourraient être perdues et vous risqueriez d’endommager l’unité.

5. Pour écouter l’enregistrement, pressez la touche ZERO [⏮] pour retourner au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].



La piste sera reproduite avec le guide rythmique de la section rythmique.

TRUC

- Vous pouvez spécifier une position en heures/minutes/secondes/millisecondes et accéder directement à ce point (→ p. 37).
- En réglant des marqueurs sur les points désirés, vous pouvez rapidement accéder à ces points (→ p. 46).

6. Pour stopper la lecture, pressez la touche STOP [■].

Pour refaire l’enregistrement, répétez les étapes 3 – 5.

7. Quand vous êtes satisfait du contenu enregistré, pressez la touche de statut 1 jusqu’à ce qu’elle s’allume en vert.

Le statut d’enregistrement de la piste 1 est allumé.

TRUC

- Le contenu enregistré peut être copié, supprimé ou édité (→ p. 49).
- En passant à une autre V-take de la piste, vous pouvez à nouveau enregistrer sur la piste sans effacer l’enregistrement déjà fait (→ p. 35).

Fonctionnment de base des touches de transport

Touche REW [◀◀]: Ramène la position actuelle en arrière par paliers d'1 seconde. La vitesse du mouvement peut être augmentée en tenant enfoncée REW [◀◀] et en pressant FF [▶▶].

Touche FF [▶▶]: Avance la position actuelle par paliers d'1 seconde. La vitesse du mouvement peut être augmentée en tenant enfoncée FF [▶▶] et en pressant REW [◀◀].

Touche ZERO [⏮]: Ramène l'enregistreur en position de départ (0 du compteur).

Touche PLAY [▶]: lance la lecture par l'enregistreur depuis la position actuelle.

Touche STOP [■]: Arrête l'enregistreur.

Touche REC [●]: Si vous pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée cette touche, l'enregistrement commence. Presser la touche durant la lecture permet l'enregistrement par insertion (punch-in) et la presser durant l'enregistrement permet la sortie d'enregistrement (punch-out).

ZERO REW FF STOP PLAY REC SCRUB

Etape 3: Superposition

Dans cette étape, vous apprendrez comment enregistrer un autre instrument en piste 2 tout en écoutant l'enregistrement effectué à l'étape 2. L'ajout de parties ainsi effectué s'appelle superposition ou "Overdub".

3.1 Réglage de sensibilité d'entrée et d'effet par insertion

Comme à l'étape 2, réglez la sensibilité d'entrée et le niveau d'enregistrement et faites les réglages pour l'effet par insertion.

1. Connectez l'instrument suivant que vous voulez enregistrer et pressez la touche [ON/OFF] pour l'allumer en rouge.

2. Réglez la sensibilité d'entrée et le niveau d'enregistrement comme à l'étape 2.1.

3. Sélectionnez l'algorithme et le Patch de l'effet par insertion comme à l'étape 2.2.

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

3.2 Sélection et enregistrement d'une piste

A présent, vous êtes prêt à enregistrer le second instrument sur la piste 2, tout en faisant reproduire le contenu de la piste 1 et le guide rythmique.

1. Pressez répétitivement la touche de statut 2 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

La piste 2 est maintenant en statut d'attente d'enregistrement. Vérifiez que la touche de statut 1 et les touches de statut [DRUM]/[BASS] sont allumées en vert.

2. Réglez le fader [MASTER] sur 0 dB et utilisez le fader 2 pour régler le niveau d'écoute.

Si nécessaire, faites passer l'enregistreur en lecture et bougez les faders 1/2 et les faders [DRUM]/[BASS] pour régler la balance des niveaux d'écoute entre les pistes.

3. Pour lancer l'enregistrement, pressez la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du morceau. Puis tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Après le précompte, l'enregistrement commence sur la piste 2. Enregistrez votre jeu sur l'instrument tout en écoutant le guide rythmique et la piste 1.

4. Quand vous avez fini d'enregistrer la piste 2, pressez la touche STOP [■].

L'indication “wait...” s'affiche brièvement et l'écran principal réapparaît.

5. Pour écouter l'enregistrement, pressez la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

Le guide rythmique de la section rythmique et les pistes 1/2 seront reproduits. Réglez les faders 1/2 si nécessaire pour ajuster la balance de niveau.

6. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

TRUC

Pour refaire l'enregistrement, répétez les étapes 3 - 5. Vous pouvez aussi lancer le ré-enregistrement sur une partie de la piste et utiliser la fonction punch-in/out pour ne reprendre qu'un passage de celle-ci (→ p. 39).

7. Si vous êtes satisfait de l'enregistrement, pressez la touche de statut 2 jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

Vous pouvez ensuite enregistrer d'autres pistes de la même façon.

TRUC

Le nombre maximal de pistes pouvant être enregistrées est de 16. Mais même lorsque les 16 pistes ont été remplies, vous pouvez toujours utiliser la fonction de report (également appelée enregistrement ping-pong) pour transférer le contenu de plusieurs pistes sur une ou deux pistes. Vous pouvez ensuite sélectionner une autre V-take pour les pistes sources du report et continuer à enregistrer (→ p. 35).

Etape 4: Mixage

Quand vous avez fini d'enregistrer toutes les pistes, vous pouvez utiliser le mixeur intégré pour régler les paramètres tels que niveau de volume, EQ (égaliseur) et panoramique (position stéréo gauche/droite) afin de créer une paire de pistes stéréo.

4.1 Désactivation de l'entrée et de la section rythmique

Pour empêcher des signaux indésirables d'être inclus dans le mixage, vous devez désactiver l'entrée et le guide rythmique de la section rythmique.

1. Pour couper la section rythmique, pressez les touches de statut [DRUM]/[BASS] pour qu'elles s'éteignent.

2. Pour couper l'entrée, pressez la touche [ON/OFF] de l'entrée à laquelle l'instrument est connecté afin de l'éteindre.

TRUC

Si désiré, vous pouvez ajouter au mixage le son du kit de batterie/programme de basse et/ou des signaux d'entrée.

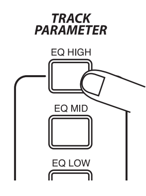
4.2 Réglage du volume, panoramique et égaliseur (EQ)

Réglez le volume, le panoramique et l'égalisation pour chaque piste en contrôlant les paramètres de piste du mixer intégré.

1. Pour régler la balance de volume entre les pistes, bougez les faders 1 – 8 et les faders 9/10 – 15/16.

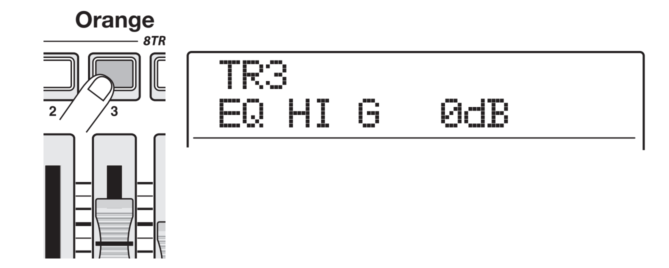
En bougeant les faders d'une paire de pistes stéréo, vous pouvez régler la balance gauche/droite.

2. Pour régler l'égaliseur et le panoramique de chaque piste, pressez la touche correspondante dans la section Track Parameter.

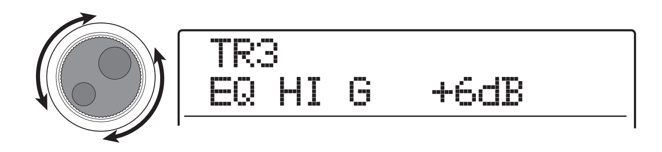


3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite ou les touches de statut pour sélectionner la piste pour laquelle vous désirez faire un réglage.

En affichage de paramètre de piste, les touches de statut et les touches curseur Gauche/Droite peuvent servir à sélectionner une piste. La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange.



4. Tournez la molette pour sélectionner la valeur de réglage.



5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas ou les touches de la section Track Parameter pour sélectionner un paramètre de piste et régler les autres paramètres de la même façon.

Quand un paramètre est affiché, presser la touche correspondante dans la section Track Parameter fait alterner le paramètre entre on et off.

Les paramètres qui peuvent être sélectionnés pour les pistes 1 – 8 et 9/10 – 15/16 sont donnés dans le tableau de la page suivante.

TRUC

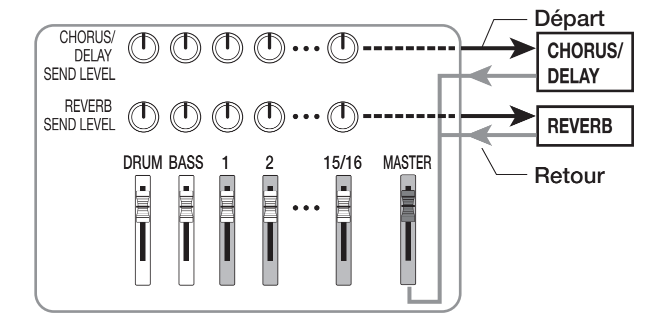
- Dans le statut par défaut d'un Projet, les paramètres SUB-OUT SEND LVL et SUB-OUT SEND PAN sont désactivés. Pour des informations sur la façon de contrôler ces paramètres, voir page 82.
- Certains paramètres de piste (niveau, égaliseur, panoramique/balance, intensité d'effet par boucle envoi/retour, etc) peuvent aussi servir aux signaux de piste de batterie/basse et d'entrée.

Liste des paramètres de piste

Paramètre	Touche correspondante	Affichage	Plage de réglage	Description
EQ HI GAIN	**Touche [EQ HIGH]**	EQ HI G	-12 – +12dB	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
EQ HI FREQUENCY		EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Règle la fréquence centrale de la plage de hautes fréquences corrigée.
EQ MID GAIN	**Touche [EQ MID]**	EQ MID G	-12 – +12dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
EQ MID FREQUENCY		EQ MID F	40 – 18000(Hz)	Règle la fréquence centrale de la plage des fréquences moyennes corrigée.
EQ MID Q-FACTOR		EQ MID Q	0.1 – 1.0	Règle la valeur Q (largeur de bande) des fréquences moyennes corrigées.
EQ LOW GAIN	**Touche [EQ LOW]**	EQ LO G	-12 – +12dB	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
EQ LOW FREQUENCY		EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Règle la fréquence centrale de la plage de basses fréquences corrigée.
CHORUS/DELAY SEND LEVEL	**Touche [CHORUS/ DELAY SEND]**	CHO SEND	0 – 100	Règle le volume du signal envoyé à l'effet chorus/delay.
REVERB SEND LEVEL	**Touche [REVERB SEND]**	REV SEND	0 – 100	Règle le volume du signal envoyé à l'effet reverb.
SUB-OUT SEND ON/OFF	**Touche [SUB-OUT SEND]**	SUB SEND	ON/OFF	Détermine si la prise STEREO SUB-OUT produit le même signal que les prises MASTER OUTPUT. Ce paramètre peut être sélectionné seulement pour la piste Master.
SUB-OUT SEND LEVEL		SUB SEND LVL	0 – 127	Règle le niveau du signal envoyé depuis les pistes 1-16, piste batterie/ basse vers la prise STEREO SUB-OUT. Ce paramètre ne s'affiche pas quand le paramètre SUB-OUT SEND ON/OFF de la piste Master est sur ON.
SUB-OUT SEND PAN		SUB SEND Pan	L100 – 0 – R100	Règle la valeur de panoramique du signal envoyé depuis les pistes 1-16, piste batterie/basse vers la prise STEREO SUB-OUT. Ce paramètre ne s'affiche pas quand le paramètre SUB-OUT SEND ON/OFF de la piste Master est sur ON.
PAN	**Touche [PAN]**	PAN	L100 – 0 – R100	Règle le panoramique pour la piste. Pour les pistes stéréo, règle la balance gauche/droite.
V-TAKE	**Touche [V-TAKE]**	TR x-y	x=1 – 16 y=1 – 10	Sélectionne la V-take utilisée pour la piste. x est le numéro de piste et y le numéro de V-take.
FADER	**Aucune**	FADER	0 – 127	Règle le volume actuel.
STEREO LINK		ST LINK	ON/OFF	Couple les paramètres de deux pistes mono (→p. 82).
INVERT		INVERT	ON/OFF	Détermine si la phase du signal de sortie est inversée. OFF donne une phase normale et ON une phase inversée.

4.3 Application de la boucle d'effet par envoi/retour

Les signaux de piste envoyés au mixer interne peuvent être traités par un effet connecté en interne à la boucle d'envoi/retour du mixer (cela s'appelle une boucle d'effet). Le MRS-1608 comprend deux types d'effet en boucle (chorus/delay et reverb).

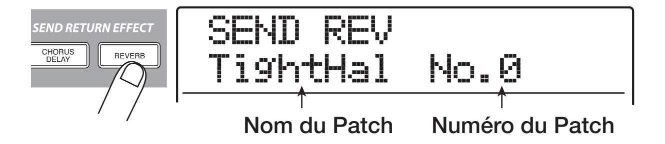


L'intensité de l'effet de la boucle peut être réglée pour chaque piste en utilisant le paramètre de niveau de départ (qui contrôle le niveau du signal envoyé à l'effet). Augmenter ce paramètre donne une action plus forte de l'effet. Cette section décrit comment sélectionner le type d'effet de la boucle et comment régler le niveau de départ pour chaque piste.

◆ Sélection du Patch d'effet de la boucle d'envoi/retour

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CHORUS/DELAY] ou la touche [REVERB] en section Effect.

Pressez la touche [CHORUS/DELAY] pour sélectionner un Patch de chorus/delay ou la touche [REVERB] pour sélectionner un Patch de reverb.
L'afficheur indique le Patch actuellement sélectionné pour l'effet choisi. Par exemple, un écran tel que celui ci-dessous apparaît quand la touche [REVERB] est pressée.



2. Tournez la molette pour sélectionner un Patch.

Chaque effet de boucle à 30 Patches pré-programmés (numérotés de 0 à 29). Si désiré, vous pouvez éditer ces Patches pour modifier leur effet (→ p. 147).

3. Sélectionnez de la même façon le Patch pour l'autre effet de boucle.

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

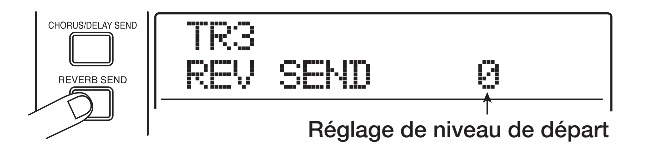
TRUC

Dans le statut par défaut d'un Projet, le niveau de départ pour l'effet de boucle est réglé à 0 pour chaque piste. Par conséquent, vous devrez monter le réglage pour vérifier le son produit par l'effet.

◆ Réglage de l'intensité de l'effet de boucle pour chaque piste

5. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CHORUS/DELAY SEND] ou la touche [REVERB SEND] en section Effect pour régler les niveaux correspondants.

L'afficheur indique le niveau de départ (Send) actuellement réglé pour l'effet. Par exemple, un écran tel que ci-dessous apparaît quand la touche [REVERB SEND] est pressée.



6. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite ou les touches de statut pour sélectionner la piste dont vous voulez régler le niveau de départ.

7. En faisant jouer le morceau, tournez la molette pour régler la valeur de niveau de départ.

8. Réglez le niveau de départ des autres pistes de la même façon.

9. Réglez l'intensité de l'autre effet de boucle de la même façon.

10. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

4.4 Application de l'effet par insertion à une piste

Vous pouvez appliquer l'effet par insertion à la sortie de toute piste pour un post-traitement du signal de sortie de la piste.

◆ Changement de l'algorithme/position d'insertion de l'effet par insertion

1. Utilisez la touche [ALGORITHM] de la section Effect pour sélectionner l'algorithme à utiliser.

Quand vous appliquez l'effet par insertion à une piste, l'algorithme sélectionné détermine le nombre de pistes pour lesquelles l'effet peut être employé.

● Quand 8x COMP EQ est sélectionné

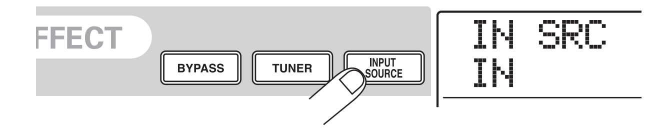
L'effet peut être utilisé sur la sortie de 8 pistes contiguës (1 – 8 ou 9 – 16).

● Quand un algorithme autre que 8x COMP EQ est sélectionné

L'effet peut être utilisé sur un maximum de deux pistes mono ou d'une piste stéréo.

2. Pressez la touche [INPUT SOURCE] de la section Effect.

La position d'insertion actuellement choisie s'affiche.



3. Tournez la molette pour afficher la piste à laquelle vous désirez appliquer l'effet par insertion en seconde ligne de l'afficheur.

La touche de statut de la piste sélectionnée s'allume en orange.

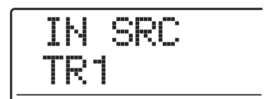
● Quand l'algorithme 8x COMP EQ est sélectionné

Vous pouvez choisir 8 pistes contiguës (TR 1 – 8 ou TR 9 – 16) comme position d'insertion. Si vous avez sélectionné les pistes TR 9 – 16, vous pouvez régler différentes valeurs de filtre passe-haut, compresseur et égaliseur pour les pistes impaires/paires.

IN SRC
TR1-8

● Quand un algorithme autre que 8x COMP EQ est sélectionné

Vous pouvez sélectionner une des 8 pistes mono (TR 1 – TR 8) ou deux pistes mono/une piste stéréo (TR 1/2 – TR 15/16) comme emplacement d'insertion.



TRUC

La position d'insertion peut aussi être choisie avec les touches de statut. Pour sélectionner deux pistes mono, tenez enfoncé une touche de statut en pressant l'autre.

◆ Sélection du Patch de l'effet par insertion

4. Pressez une fois encore la touche [ALGORITHM] sélectionnée à l'étape 1.

Le Patch actuellement sélectionné s'affiche.

5. En faisant reproduire le morceau, tournez la molette pour sélectionner le Patch à employer.

L'effet par insertion peut maintenant être utilisé pour post-traiter la piste spécifiée. Quand l'effet s'applique, le niveau de sortie de la piste peut changer. Utilisez le fader correspondant pour re-régler le niveau si nécessaire.

TRUC

Quand l'algorithme 8x COMP EQ est sélectionné, les réglages et la commutation on/off d'effet peuvent se faire individuellement pour chaque piste (→ p.142).

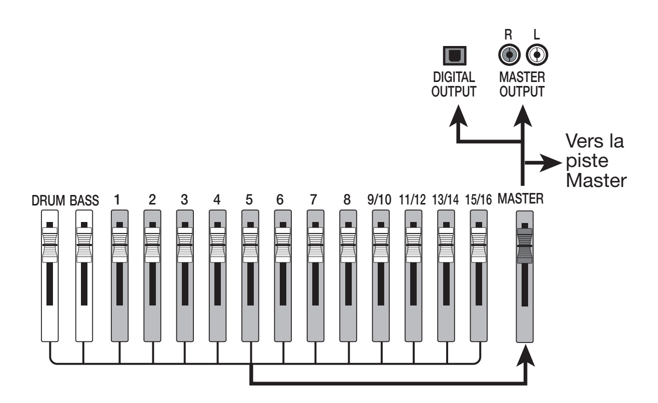
6. Quand vous avez vérifié l'effet, stoppez le morceau et pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

TRUC

Si l'effet par insertion est appliqué à la sortie de piste, il n'est pas possible de l'appliquer aussi à l'entrée ou avant le fader [MASTER]. Toutefois, en utilisant la fonction de report (Bounce) (→ p. 42) pour enregistrer la piste/V-take sur une autre V-take vide, vous pouvez transformer le son de l'effet de post-traitement en données audio et donc libérer l'effet par insertion pour le placer à un autre endroit.

Etape 5: Mixage final

Quand le mixage est prêt, vous pouvez le transférer sur deux pistes pour créer le morceau final. Cela s'appelle "mixage final". Il y a deux façons de faire cela: en utilisant les connecteurs MASTER OUTPUT ou DIGITAL OUTPUT pour enregistrer le morceau sur un enregistreur externe, ou en utilisant la piste Master du MRS-1608 pour l'enregistrement. La piste Master est une paire de pistes stéréo dédiée, indépendante des pistes audio normales. Quand vous sélectionnez la piste Master comme piste d'enregistrement, le signal est enregistré après le fader [MASTER]. Le contenu enregistré sur la piste Master peut ensuite être utilisé comme source pour créer un CD audio.



Cette section explique la procédure de mixage quand vous sélectionnez la seconde méthode, c'est-à-dire sur la piste Master.

5.1 Emploi de l'effet de Mastering par insertion

En appliquant l'effet par insertion immédiatement avant le fader [MASTER], vous pouvez traiter le signal de mixage stéréo pour mixage final. Si vous sélectionnez l'algorithme MASTERING à cet instant, vous pouvez utiliser l'effet de Mastering pour traiter le mixage stéréo.

NOTE

Bien que l'effet par insertion soit inséré immédiatement avant le fader [MASTER], vous ne pouvez pas l'utiliser pour le traitement durant l'enregistrement ou pour le post-traitement d'une piste.

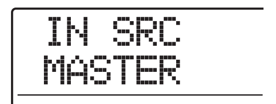
Pour appliquer l'effet par insertion au mixage stéréo, procédez comme suit.

◆ Changement de la position d'insertion de l'effet par insertion

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section Effect.

La position actuelle de l'effet par insertion s'affiche.

2. Tournez la molette pour afficher "MASTER" en seconde ligne de l'écran.



A présent, l'effet par insertion est inséré immédiatement avant le fader [MASTER].

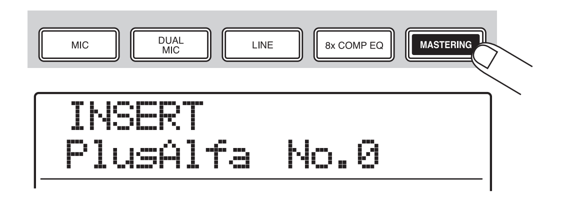
3. Pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne à l'écran principal.

◆ Sélection d'un Patch pour l'effet par insertion

4. Pressez la touche [MASTERING] en section Effect.

L'algorithme d'effet par insertion devient MASTERING. L'affichage donne le Patch actuellement sélectionné.



5. En faisant reproduire le morceau, tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Si désiré, vous pouvez éditer le Patch pour modifier l'effet (→ p. 142).

NOTE

Si le signal souffre de distorsion quand l'effet Mastering est appliqué, assurez-vous qu'il n'y a pas de distorsion dans la reproduction des sons et des pistes individuelles et baissez tous les réglages de fader si nécessaire.

6. Quand vous avez vérifié que le son est celui désiré, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne à l'écran principal.

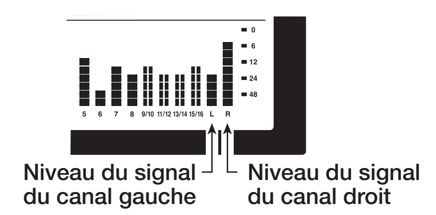
5.2 Mixage final en piste Master

Après avoir fait les réglages d'effet de Mastering, enregistrez le mixage final sur la piste Master.

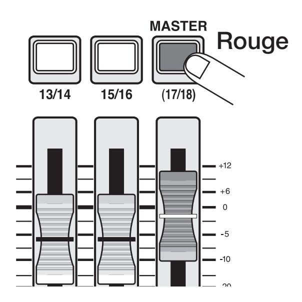
1. Pressez la touche ZERO [⏮] pour retourner au début du morceau.

2. Pressez la touche PLAY [▶] pour faire reproduire le morceau et vérifiez le niveau après le fader [MASTER].

Le niveau du signal après le fader [MASTER] peut être vérifié en observant le niveau en bas à droite de l'afficheur. Si le segment 0 dB s'allume durant la lecture, baissez le fader [MASTER] pour obtenir un réglage correct.
Après vérification du niveau, pressez la touche STOP [■].



3. Pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour l'allumer en rouge.



La piste Master peut maintenant être enregistrée.

4. Revenez à la position de départ de l'enregistreur. Tenez ensuite enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistrement sur la piste Master commence.

5. Quand l'enregistrement est terminé, pressez la touche STOP [■].

6. Pour faire reproduire la piste Master, pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

Tant que la touche de statut [MASTER] est allumée en vert, la piste Master peut être reproduite. Toutes les autres touches de statut sont éteintes et le signal venant des autres pistes est coupé. L'effet par insertion et la boucle d'effet sont également désactivés.

7. Retournez au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

La piste Master est reproduite. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

8. Pour retourner au fonctionnement normal du MRS-1608, pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour l'éteindre.

La neutralisation des autres pistes est annulée et les touches de statut reviennent à leur condition d'origine.

TRUC

- Comme les autres pistes, la piste Master possède également 10 V-takes.
- Vous pouvez faire reproduire les pistes Master de plusieurs Projets à la suite (→ p. 177).
- Le contenu de la piste Master peut être édité ultérieurement (→ p. 49).

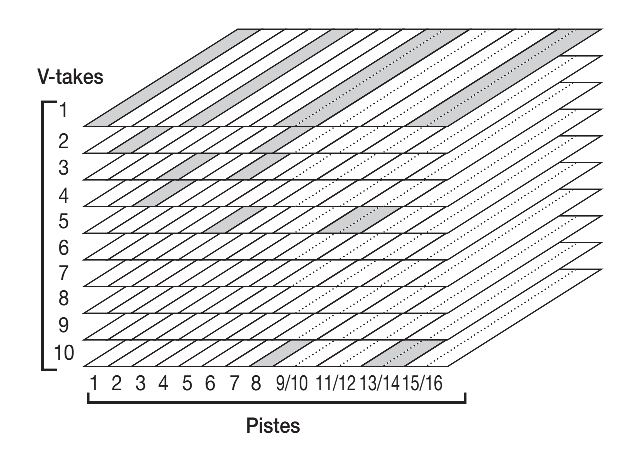
Référence [Enregistreur]

Ce chapitre explique les fonctions et les procédures de fonctionnement de la section enregistreur.

V-takes

A propos des V-takes

Chaque piste 1 - 16 de l'enregistreur a 10 pistes virtuelles, nommées "V-takes". Pour chaque piste, vous pouvez choisir une V-take, utilisée pour l'enregistrement et la lecture. Par exemple, vous pouvez changer de V-take pour enregistrer plusieurs fois une voix ou un solo de guitare sur la même piste, comparer ensuite les prises et garder la meilleure V-take.



Changement de V-takes

Voici comment changer de V-take dans chaque piste 1 – 16.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [V-TAKE] de la section Track Parameter.

La touche [V-TAKE] s'allume, et le numéro de piste, le numéro de V-take, et le nom de V-take s'affichent.

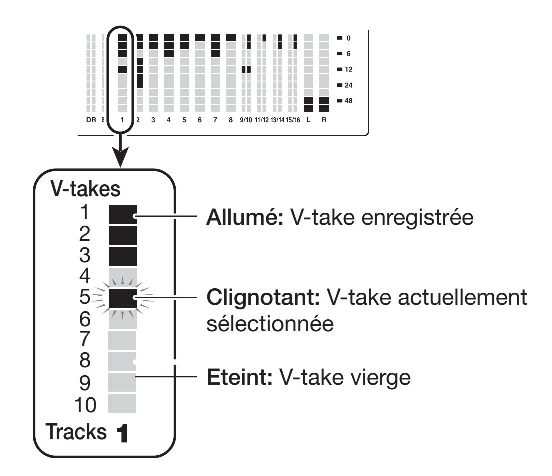
N° de piste N° de V-take

TR 3- 2
Nom de V-take → GTR 3- 2

TRUC

- Si vous sélectionnez une V-take sur laquelle rien n'est enregistré, l'indication "NO DATA" apparaît.
- Si vous sélectionnez la piste Master, "M" est affiché comme numéro de piste.

Quand l'affichage précédent est à l'écran, le statut des V-takes de chaque piste est indiqué par les segments de l'indicateur de niveau. Un segment allumé correspond à une V-take enregistrée et un segment éteint à une V-take vierge. Le segment allumé correspond à une V-take enregistrée et un segment éteint à une V-take vierge. Le segment clignotant indique la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une piste.

TR 2- 1
GTR 2- 1

TRUC

Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec les touches de statut (9/10 – 15/16), chaque pression de la touche de statut fait alterner entre piste paire et piste impaire. Presser la touche de statut [MASTER] sélectionne la piste Master.

3. Tournez la molette pour sélectionner la V-take.

Pour les pistes stéréo, vous pouvez sélectionner une V-take différente pour la piste impaire et la piste paire.

4. Répétez les étapes 2 - 3 si nécessaire, pour sélectionner une V-take dans chaque piste.

5. Pour revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

La touche [V-TAKE] s'éteint.

Edition du nom d’une V-take

Une V-take enregistrée est automatiquement dotée d’un nom, selon le principe suivant (xx correspond au numéro de piste et yy au numéro de V-take).

GTRxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme CLEAN, DIST ou ACO/BASS SIM pour l’effet par insertion

BASxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme BASS pour l’effet par insertion

MICxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme MIC pour l’effet par insertion

DULxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme DUAL MIC pour l’effet par insertion

LINxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme LINE pour l’effet par insertion

8INxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme 8x COMP EQ pour l’effet par insertion

MASxx-yy
V-take enregistrée avec algorithme MASTERING pour l’effet par insertion

BYPxx-yy
V-take enregistrée sans intervention de l’effet par insertion

BOUxx-yy
V-take enregistrée avec la fonction de report (Bounce) ou l’enregistrement rythmique

LP_xx_yy
Phrase inscrite sur une V-take à l’aide de la fonction de boucle de phrase (→ p. 67)

HRMxx-yy
V-take enregistrée à l’aide de la fonction de génération d’harmonie ou de la fonction d’harmonie en duo.

TRUC
Quand la fonction boucle de phrase est utilisée pour écrire une phrase en piste Master, le nom “LP_MS_yy” est affecté.

Pour changer le nom d’une V-take, procédez comme suit.

1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [V-TAKE] de la section Track Parameter.

La touche [V-TAKE] s’allume, et le numéro de piste, le numéro de V-take et le nom de V-take s’affichent.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

NOTE
Seul le nom de la V-take actuellement sélectionnée pour une piste peut être changé.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la piste contenant la V-take dont vous désirez éditer le nom.

```
TR 2- 2
GTR 2- 1
```

NOTE
Si vous sélectionnez une V-take sur laquelle rien n’est enregistré, l’indication "NO DATA" apparaît et le nom ne peut pas être édité.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le premier caractère du nom de V-take clignote. Cela signifie que vous pouvez changer ce caractère

4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, amenez le clignotement sur le caractère à changer.

5. Tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Chiffres: 0 – 9
Lettres: A – Z, a – z
Symboles: (espace) ! “ # $ % & ‘ ( ) * + , - . /
: ; < > = ? @ [ ] ^ _ ` { } | ¥ ← →

6. Répétez les étapes 4 - 5 jusqu’à obtention du nom désiré.

7. Quand vous avez fini l’édition du nom, pressez la touche [EXIT].

Le nouveau nom est validé et l’appareil redevient comme à l’étape 2. Si nécessaire, vous pouvez éditer le nom des autres V-takes.

8. Pressez la touche [EXIT] pour revenir à l’écran principal.

La touche [V-TAKE] s’éteint.

TRUC

Si le contenu d’une V-take enregistrée est entièrement effacé, son nom redevient "NO DATA".

Accès direct à un point dans le morceau (fonction de localisation)

Vous pouvez spécifier une position dans le morceau en unités de temps (minutes/secondes/millisecondes) ou en unités de mesure (mesure/temps/clic), et y accéder directement.

Heures Secondes Mesures Clics
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 10 12660 307 2 0 00
Minutes Millisecondes Temps

TRUC

Si vous utilisez la fonction marqueur (→ p. 46) pour placer des points de repère sur des positions de l’enregistreur, vous pouvez utiliser la fonction de localisation (Locate) pour accéder à ces marqueurs.

1. Vérifiez que l’enregistreur est arrêté.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite depuis l’écran principal pour déplacer le clignotement sur l’unité à changer.

Par exemple, pour changer les minutes, faites clignoter le segment intitulé “M”.

H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 10 12660 307 2 0 00

3. Tournez la molette pour changer la valeur de la partie clignotante.

Quand vous changez la valeur affichée, l’enregistreur passe immédiatement à la nouvelle position. Presser la touche PLAY [▶] lance la lecture depuis ce point.

TRUC

L’indication Measure/Beat/tick (mesure/temps/clic) change selon le tempo ou le format de mesure actuels de la section rythmique.

Reproduction répétitive du même passage (fonction A-B repeat)

A-B Repeat est une fonction qui fait reproduire répétitivement une portion du morceau de votre choix. C’est pratique lorsque vous désirez écouter en boucle la même zone, par exemple durant vos répétitions.

1. Accédez au point auquel vous désirez faire commencer la reproduction en boucle, et pressez la touche [A-B REPEAT] en section de contrôle.

La touche [A-B REPEAT] clignote et l’emplacement de début de boucle (point A) est spécifié.

TRUC

Les points A/B peuvent être spécifiés durant la lecture ou quand l’appareil est arrêté.

2. Accédez au point auquel vous désirez faire terminer la reproduction en boucle, et pressez la touche [A-B REPEAT] une fois encore.

La touche [A-B REPEAT] passe d’un statut clignotant à fixe et le point de fin de boucle (point B) est spécifié.

NOTE

- Pour refaire le réglage des points A/B, pressez la touche [A-B REPEAT] pour l’éteindre, puis répétez la procédure depuis l’étape 1.
- Si vous spécifiez un point B antérieur au point A, c’est la zone allant du point B → au point A qui sera lue en boucle.

3. Pour commencer la lecture en boucle, pressez la touche PLAY [▶].

La lecture en boucle commencera quand vous presserez la touche PLAY [▶] alors que la touche [A-B REPEAT] est allumée. Quand le point B est atteint, l’enregistreur saute au point A et la lecture continue.

4. Pour stopper la lecture en boucle, pressez la touche STOP [■].

Même après avoir pressé la touche STOP [■] pour arrêter la lecture, vous pouvez redemander une lecture en boucle autant de fois que vous le désirez, tant que la touche [A-B REPEAT] est allumée.

5. Pour annuler la lecture en boucle, pressez la touche [A-B REPEAT].

La touche [A-B REPEAT] s’éteint et la lecture en boucle est désactivée. Les mémorisations des points A/B sont également effacées.

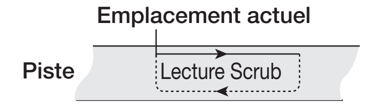
Recherche d'une position (fonction scrub/preview)

Le MRS-1608 dispose d'une fonction de défilement "Scrub" pour rechercher un emplacement désiré tout en faisant jouer en boucle une courte zone avant ou après le point actuel. C'est pratique lorsque vous désirez précisément trouver un point auquel commence ou finit un son spécifique.
Quand la fonction Scrub est activée, vous pouvez utiliser la fonction "Preview" qui fait jouer 0,7 seconde avant et après le point actuel. En utilisant ensemble les fonctions Scrub et Preview, vous pouvez trouver rapidement et précisément le point voulu.

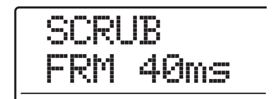
Emploi des fonctions scrub/preview

1. Pour effectuer la lecture Scrub, tenez enfoncée la touche STOP [■] en écran principal et pressez la touche PLAY [▶].

La touche s'allume et une courte zone (40 millisecondes par défaut) suivant la position actuelle est reproduite répétitivement. Immédiatement après activation de la fonction Scrub, la piste audio 1 sera sélectionnée pour la lecture Scrub.



Quand la fonction Scrub est activée, l'affichage change comme suit.



2. Avec touches de statut, sélectionnez la (les) piste(s) pour la lecture Scrub.

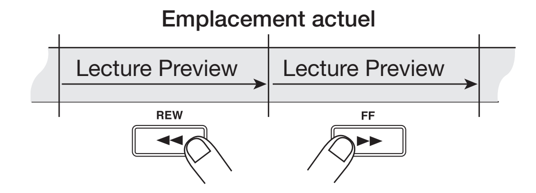
Jusqu'à 4 pistes peuvent être sélectionnées simultanément (les paires de pistes stéréo sont comptées comme deux pistes). La lecture Scrub est commutée on et off pour une piste en pressant répétitivement la touche de statut correspondante. Si vous essayez de sélectionner plus de 4 pistes, la lecture Scrub ne s'effectuera que pour les 4 dernières pistes.

3. Pour bouger la position de lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter les millisecondes ou les clics dans le compteur. Tournez la molette pour trouver l'emplacement désiré.

En lecture Scrub, l'emplacement actuel peut être avancé ou reculé par millisecondes ou clics (ticks) d'horloge.

4. Pour utiliser la fonction Preview pour écouter la zone située avant l'emplacement actuel, pressez la touche REW [◀◀]. Pour écouter la zone après l'emplacement actuel, pressez la touche FF [▶▶].

Si vous pressez la touche REW [◀◀], une zone de 0,7 seconde antérieure à l'emplacement actuel sera lue (se terminant à l'emplacement actuel). Si vous pressez la touche FF [▶▶], une zone de 0,7 seconde suivant l'emplacement actuel sera lue (commençant à l'emplacement actuel). C'est la lecture "Preview" ou pré-écoute. Quand la lecture Preview cesse, la lecture Scrub reprend.



5. Pour annuler la fonction Scrub, pressez la touche STOP [■].

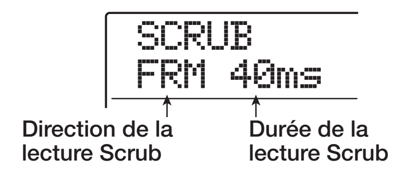
Les touches PLAY [▶] et STOP [■] s'éteignent.

Changement de la direction et de la durée de la fonction Scrub

Quand la fonction Scrub est activée, vous pouvez changer la direction de lecture Scrub (pour qu'elle joue la zone avant ou après l'emplacement actuel) et la longueur de la zone de lecture Scrub.

1. Depuis l'écran principal, tenez enfoncée la touche STOP [■] et pressez la touche PLAY [▶].

Cela active la fonction Scrub et la direction et la durée de la lecture Scrub s'affichent.



2. Pour changer la durée de la lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter le réglage de durée de lecture et tournez la molette.

Vous pouvez sélectionner 40, 80, 120, 160 ou 200 (ms) comme durée de lecture Scrub.

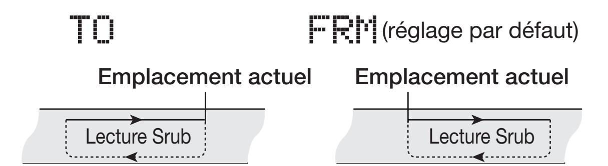
TRUC

Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur Haut/Bas pour changer la durée de lecture Scrub.

3. Pour changer la direction de la lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/ Droite pour faire clignoter l'indication de direction de lecture et tournez la molette

Si vous sélectionnez "TO", la lecture Scrub commencera depuis un point antérieur et terminera à l'emplacement actuel. Si vous sélectionnez "FRM", la lecture Scrub commencera à l'emplacement actuel.

Pour quitter la fonction Scrub, pressez la touche STOP [■].



Ne ré-enregistrer qu'une zone précise (fonction punch-in/out)

Le Punch-in/out est une fonction qui vous permet de ne ré-enregistrer qu'une portion d'une piste déjà enregistrée. Le passage en enregistrement d'une piste en cours de lecture est appelé "punch-in", et le retour à la lecture d'une piste en cours d'enregistrement s'appelle "punch-out".

Le MRS-1608 offre deux méthodes pour cela. Vous pouvez utiliser les touches de façade ou une pédale commutateur (FS-01 ZOOM, optionnelle) pour déclencher le punch-in/ out ("punch-in/out manuel"), ou demander un punch-in/out automatique en des points préalablement déterminés ("auto punch-in/out").

NOTE

Quand la fonction d'enregistrement sur 8 pistes (→ p. 45) est active, l'enregistrement par punch-in/out ne peut pas être employé.

Emploi du punch-in/out manuel

Pour effectuer un punch-in/out manuel, procédez comme suit.

TRUC

- Si vous voulez employer une pédale commutateur (FS01 ZOOM) pour le punch-in/out, connectez-la en prise [FOOT SW] de la face avant.
- Avec les réglages par défaut du MRS-1608, une pédale commutateur connectée en prise [FOOT SW] pilote les fonctions lecture/arrêt de l'enregistreur. Pour qu'elle pilote le punch-in/out, vous devez d'abord changer son réglage (→ p. 181).

1. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste où se fera le punch-in/out, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

2. Montez le fader de cette piste jusqu'à une position adaptée.

3. Utilisez la touche [ON/OFF] pour sélectionner l'entrée et jouez de l'instrument connecté à la prise INPUT en utilisant les commandes [INPUT] et [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

4. Localisez un point situé plusieurs mesures avant le point de punch-in voulu, et pressez la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction par l'enregistreur.

5. Quand vous arrivez au point de punch-in, pressez la touche REC [●] (ou la pédale commutateur).

La touche REC [●] s'allume, et l'enregistrement commence depuis cet emplacement.

6. Quand vous arrivez au point de punch-out voulu, pressez à nouveau la touche REC [●] (ou la pédale commutateur).

La touche REC [●] s'éteint, et MRS-1608 passe de l'enregistrement à la reproduction.

7. Pour stopper la lecture, pressez STOP [■].

8. Pour vérifier l'enregistrement fait, revenez à un point situé avant le point de punch-in et pressez la touche PLAY [▶].

Emploi de l'auto punch-in/out

L'auto punch-in/out est une fonction qui vous permet de spécifier à l'avance la zone à ré-enregistrer. Le punch-in se fera automatiquement quand vous atteindrez le point de début (point d'entrée In), de même que le punch-out quand vous atteindrez le point de fin (point de sortie Out). C'est pratique par exemple quand vous ne pouvez pas manoeuvrer le MRS-1608 car vous jouez vous-même de l'instrument, ou quand une commutation très rapide est nécessaire.

Pour effectuer une procédure d'auto punch-in/out, vous devez d'abord spécifier les points In (le point auquel l'enregistreur passe de la lecture à l'enregistrement) et Out (le point auquel l'enregistreur passe de l'enregistrement à la lecture), puis accomplir l'enregistrement.



1. Montez le fader de la piste où se fera l'auto punch-in/out jusqu'à une position adaptée.

2. Utilisez la touche [ON/OFF] pour sélectionner l'entrée et jouez de l'instrument connecté à la prise INPUT en utilisant les commandes [INPUT] et [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

3. Localisez le point où se fera le punch-in, et pressez la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La touche clignote. Cela détermine le "point In" où commencera l'enregistrement.

4. Localisez le point où se fera le punch-out, et pressez une fois encore la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La touche s'allumera de façon fixe. Cela détermine le "point Out" où finira l'enregistrement.

TRUC

Pour spécifier précisément les points In/Out, il est pratique d'utiliser la fonction de défilement Scrub (→ p. 38) pour repérer les emplacements et assigner au préalable un marqueur (→ p. 46) à ces emplacements.

5. Utilisez la fonction Localisation (Locate) pour vous placer avant le point In.

6. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste où se fera le punch-in/out, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

NOTE

Une touche de statut allumée en rouge (et la touche REC [●] en enregistrement) signifie que la position actuelle est située entre les points In et Out. Dans ce cas, déplacez-vous à nouveau jusqu'à un point antérieur au point In.

7. Pour vous entraîner préalablement à l'auto punch-in/out, pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistreur commence la lecture. Quand vous arrivez au point In, la piste visée par le punch-in/out est neutralisée. Arrivé au point Out, la neutralisation est supprimée (vous pourrez écouter le signal entrant dans cet intervalle). Cette action ne supprimera ni n'enregistrera rien sur la piste.
Quand votre entraînement est terminé, revenez à un emplacement antérieur au point In.

TRUC

Pour changer les positions des points In ou Out, pressez la touche [AUTO PUNCH IN/OUT] pour l'éteindre et répétez les étapes 3 – 7.

8. Pour réellement accomplir l'auto punch-in/out, tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistreur commence à jouer. Quand vous arrivez au point In, l'enregistrement commence automatiquement (punch-in). Quand vous atteignez le point Out, l'enregistrement cesse automatiquement, laissant la place à la reproduction (punch-out).

9. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].

10. Pour écouter l'enregistrement, pressez répétitivement la touche de statut de la piste sur laquelle vous avez enregistré jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert. Puis revenez à un point situé avant le point In et pressez la touche PLAY [▶].

Pour refaire l'enregistrement, répétez les étapes 5 - 9.

11. Si vous êtes satisfait de l'enregistrement, pressez la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] pour l'éteindre.

La fonction auto punch-in/out est désactivée, et les réglages des points In et Out sont effacés.

Enregistrement de plusieurs pistes sur la piste Master (fonction de mixage)

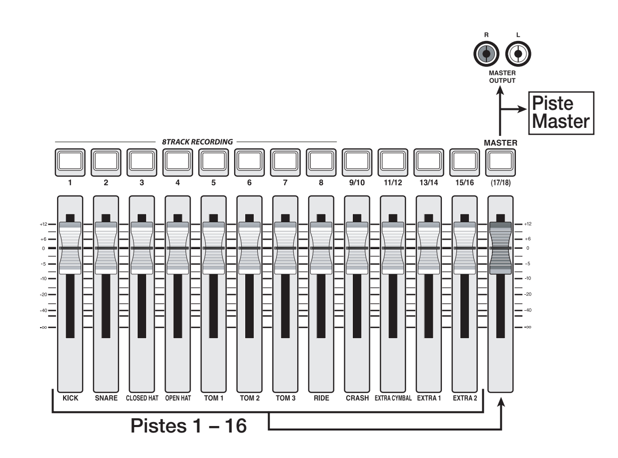
Cette section explique comment lire les pistes enregistrées et les sons de la piste rythmique/basse pour les enregistrer comme mixage stéréo dans la piste Master (mixage final).

A propos de la piste Master

La piste Master est une paire de pistes stéréo indépendante des pistes 1 - 16 normales. L'emploi le plus commun de la piste Master est l'enregistrement d'un processus de mixage. Le contenu de la piste Master peut servir à créer un CD audio.

Quand vous faites passer la piste Master en enregistrement, c'est le signal pris après le fader [MASTER] (le même signal que celui disponible aux prises MASTER OUTPUT) qui est envoyé en piste Master.

Le MRS-1608 offre une piste Master stéréo par projet. Comme les pistes ordinaires 1 - 16, la piste Master a aussi dix pistes virtuelles (V-takes). Cela vous permet d'enregistrer différents mixages sur plusieurs V-takes et de sélectionner ensuite le meilleur.



TRUC

Il est possible de faire jouer à la suite les pistes Master de plusieurs Projets enregistrés sur le disque dur (→ p. 177).

Etapes du mixage

Voici comment mixer les pistes 1 - 16 et les sons de la section rythmique (batterie + basse) sur deux canaux stéréo et enregistrer ces derniers sur la piste Master.

1. Si nécessaire, référez-vous en page 35 et sélectionnez la V-take désirée pour la piste Master.

2. Depuis l'écran principal, pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour qu'elle s'allume en rouge.

La piste Master est prête maintenant à l'enregistrement.

3. Lancez la lecture et réglez la balance de mixage des différentes pistes.

Les réglages de niveau individuels de piste, ainsi que ceux d'effet par insertion et de boucle d'effet ont tous une influence ur le signal envoyé à la piste Master. Réglez les niveaux en regardant l'indicateur de niveau L/R et assurez-vous qu'aucun écrêtage de signal ne se produit.

4. Pour faire le mixage, pressez la touche ZERO [⏮] afin de retourner au début du morceau, puis la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

L'enregistrement commence sur la piste Master.

5. Quand l'enregistrement est fini, pressez la touche STOP [■].

TRUC

Vous pouvez lancer la procédure de mixage depuis tout point du morceau. Seules les données de la zone enregistrée seront remplacées.

Lecture de la piste Master

Pour reproduire la piste Master enregistrée, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche de statut [MASTER] jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

La piste Master passe en mode de reproduction. Dans ce mode, toutes les autres pistes sont neutralisées (Mute), et tous les effets sont désactivés.

TRUC

Quand la touche de statut [MASTER] est allumée en vert, les touches de transport, exceptée la touche REC [●], fonctionnent normalement.

2. Pressez la touche ZERO [⏮] pour retourner au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶].

La reproduction de la piste Master commence. Vous pouvez employer le fader [MASTER] pour ajuster le volume.

3. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

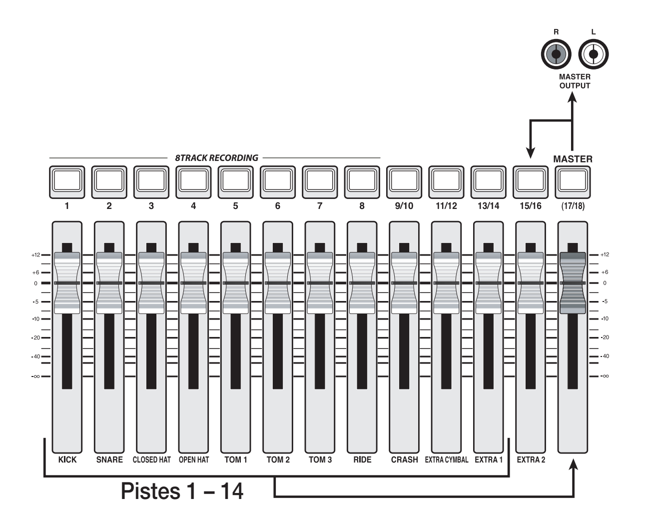
4. Pour quitter le mode de reproduction de la piste Master, pressez la touche de statut [MASTER] pour l'éteindre.

La neutralisation de toutes les pistes est annulée, et l'appareil revient en fonctionnement normal. Les touches de statut qui avaient automatiquement été éteintes retournent à leur condition précédente.

Combiner plusieurs pistes sur une seule (fonction report ou bounce)

Comment fonctionne le report

Le report ou «Bounce» est une fonction qui mixe les sons des pistes audio et des pistes de batterie/basse et les enregistre sur une ou deux pistes (cette fonction est parfois appelée "enregistrement ping-pong"). Par exemple, vous pouvez reporter le contenu des pistes 1-14 sur les pistes 15/16, puis changer de V-takes pour les pistes 1-14 en vue d'enregistrer de nouvelles versions de votre interprétation.



TRUC

- Vous pouvez aussi mixer les signaux des prises d'entrée INPUT lors de l'enregistrement du report.
- Si vous sélectionnez une seule piste mono comme destination du report, le signal mixé en mono sera enregistré.
- Si nécessaire, vous pouvez faire reproduire les pistes 1 – 16 et les reporter sur des V-takes vides d'une piste sélectionnée.

Faire les réglages de report

Avant d'utiliser la fonction de report, vous devez avoir fait certains réglages.

◆ Détermination du statut lecture/neutralisation pour les pistes à enregistrer

Par défaut, la (les) piste(s) de destination du report sera (seront) neutralisée(s). Si vous désirez faire reproduire une piste pendant que vous enregistrez le report sur une autre V-take de cette piste, utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne afin de permettre à la fois la lecture et l'enregistrement sur cette (ces) piste(s).

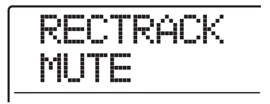
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE RECTRACK" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel est affiché.



Les indications ont la signification suivante.

- **MUTE:** la (les) piste(s) d'enregistrement est (sont) neutralisée(s) (réglage par défaut)
- **PLAY:** la (les) piste(s) d'enregistrement sera (seront) reproduites(s).

4. Pour lire la piste de destination du report, tournez la molette pour changer le réglage en "PLAY".

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

◆ Sélection de la V-take de destination de l’enregistrement

Par défaut, le résultat de la procédure de report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour la (les) piste(s) d’enregistrement. Pour faire reproduire une piste tout en reportant sur une autre V-take de la même piste, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour changer la V-take de destination de l’enregistrement.

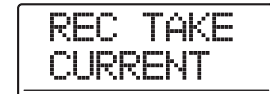
1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L’indication “UTILITY TR EDIT” s’affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s’afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s’afficher "BOUNCE REC TAKE" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel s’affiche.



Les indications ont les significations suivantes.

- **CURRENT:**

Le résultat du report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour la piste d’enregistrement (réglage par défaut).

- **1 – 10:**

Le résultat du report sera enregistré sur la V-take de numéro spécifié ici.

4. Tournez la molette pour spécifier la V-take de destination de l’enregistrement.

5. Pour retourner à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Exécution de l’enregistrement du report

Dans cet exemple, nous reporterons le contenu des pistes 1-16 et des pistes de batterie/basse sur la V-take 10 des pistes 15/16.

1. Référez-vous à "Faire les réglages de report" et réglez la piste de destination sur “PLAY”.

2. Référez-vous à "Faire les réglages de report" et sélectionnez la V-take 10 pour la piste de destination du report.

3. Depuis l’écran principal, pressez répétitivement les touches de statut des pistes 15/16 pour les allumer en rouge.

Les pistes 15/16 sont maintenant prêtes à être enregistrées.

4. Pressez la touche [BOUNCE] dans la section de contrôle.

La touche s’allume et la fonction de report (Bounce) est activée. Les autres pistes et effets fonctionnent normalement.

5. Réglez l’enregistreur en lecture et ajustez la balance de mixage des différentes pistes.

Les réglages de niveau de chaque piste ainsi que les réglages d’effet par insertion et d’effet par boucle envoi/retour ont tous une influence sur le signal mixé qui est envoyé aux pistes destination du report. Ajustez les niveaux en observant l’indicateur de niveau L/R (G/D) et assurez-vous qu’aucun écrêtage de signal ne se produit.

6. Ramenez l’enregistreur au début et lancez l’enregistrement.

L’enregistrement commence sur les pistes 15/16.

7. Une fois l’enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

TRUC

- Pour vérifier le résultat du report, sélectionnez la V-take des pistes de destination du report et neutralisez (mute) les autres pistes. Notez que les paramètres de piste restent valides. Pour écouter le son sans traitement, ramenez les réglages de volume et d’égaliseur des pistes de destination du report comme par défaut. Quand vous reportez en stéréo sur deux pistes mono, réglez le paramètre Pan de la piste impaire sur L100 et celui de la piste paire sur R100.
- Si seul le signal de la piste de batterie ou de la piste de basse est enregistré, référez-vous à "Sélection d’une piste de batterie/basse comme source d’enregistrement" ci-après et sélectionnez Master comme source.

8. Pour désactiver la fonction de report, pressez la touche [BOUNCE].

La touche [BOUNCE] s’éteint et la fonction de report est annulée.

Enregistrement du son de batterie/basse (enregistrement rythmique)

Le MRS-1608 vous permet d’enregistrer le son de la piste de batterie ou de la piste de basse de la section rythmique dans n’importe quelle piste. Cette fonction est appelée "enregistrement rythmique". En enregistrant un morceau ou Pattern rythmique dans une piste audio, vous pouvez ensuite le combiner avec un autre morceau ou Pattern joué par la section rythmique.
Pour utiliser cette fonction, procédez comme suit.

Sélection d’une piste de batterie/basse comme source d’enregistrement

Alors que vous employez la fonction de report, sélectionnez la piste de batterie/basse comme source du signal d’enregistrement.

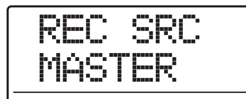
1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L’indication “UTILITY TR EDIT” s’affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s’afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s’afficher "BOUNCE REC SRC" et pressez la touche [ENTER].

L’affichage change comme suit.



Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner le signal source d’enregistrement. Les choix suivants sont disponibles.

- **MASTER**

Signal pris immédiatement avant le fader [MASTER] (réglage par défaut)

- **DRUM TR**

Piste de batterie

- **BASS TR**

Piste de basse

4. Tournez la molette pour sélectionner "DRUM TR" ou "BASS TR".

5. Pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l’écran principal.

Enregistrement

En faisant reproduire les pistes audio, vous pouvez maintenant enregistrer le jeu de la section rythmique sur toute piste audio.

1. Pressez la touche [BOUNCE].

La touche s’allume.

2. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste sur laquelle vous voulez enregistrer jusqu’à ce qu’elle s’allume en rouge.

Dans cette condition, le signal de la piste sélectionnée à l’étape 4 de "Sélection d’une piste de batterie/basse comme source d’enregistrement" sera enregistré.

TRUC

Pour enregistrer les sons de batterie en stéréo, sélectionnez 2 pistes comme destination d’enregistrement. Si une seule piste est sélectionnée, l’enregistrement sera en mono.

3. Vérifiez que la touche [RHYTHM] de la section rythmique est éteinte et que le morceau rythmique ou le Pattern rythmique que vous désirez enregistrer est sélectionné, ou que les sons que vous voulez jouer sont assignés aux pads.

4. Réglez l’enregistreur en reproduction et ajustez le niveau de sortie des pistes de batterie/basse.

Ajustez les niveaux en observant l’indicateur de niveau et assurez-vous qu’aucun écrêtage de signal ne se produit.

5. Revenez au point de départ de l’enregistreur et lancez l’enregistrement.

La lecture de Pattern/morceau rythmique est enregistrée sur la piste audio. Si vous frappez les pads durant

l'enregistrement, les sons produits seront aussi capturés. Quand la lecture est terminée, stoppez l'enregistrement. Pour annuler la fonction de report et retourner à la condition normale, ramenez la source d'enregistrement sur "MASTER" comme décrit dans "Sélection d'une piste de batterie/basse comme source d'enregistrement".

TRUC

Il est aussi possible d'utiliser un clavier MIDI ou appareil similaire à la place des pads pour déclencher les sons de batterie/basse.

6. Pressez la touche [BOUNCE].

La touche s'éteint.

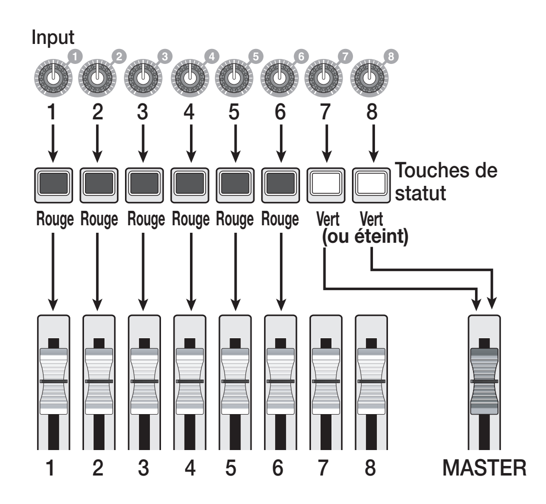
Enregistrement simultané sur 8 pistes (mode 8TR)

Cette section explique comment utiliser le mode 8TR REC qui permet l'enregistrement simultané de 8 pistes.

Comment fonctionne le mode 8TR REC

En mode 8TR REC, les signaux des entrées INPUT 1 - 8 (ou des prises d'entrée GUITAR/BASS INPUT 1 - 2 au lieu des prises INPUT 1/2) peuvent être directement enregistrés sur les pistes 1-8. C'est pratique par exemple pour enregistrer l'interprétation d'un groupe entier en une fois, en employant des pistes indépendantes pour les différentes parties, ou pour saisir un jeu de batterie avec de multiples micros.
En mode 8TR REC, les entrées 1-8 et les pistes 1-8 correspondent directement. Quand la touche de statut d'une piste est allumée en rouge, le signal de cette entrée peut être enregistré sur la piste. Quand la touche de statut est éteinte ou allumée en vert, le signal de l'entrée correspondante est envoyé directement à un point situé juste avant le fader [MASTER].

L'effet par insertion et la boucle d'effet sont également disponibles en mode 8TR REC.



NOTE

- En mode 8TR REC, l'enregistrement sur les pistes 9/10 – 15/16 n'est pas possible. Pour enregistrer une nouvelle piste mono après avoir enregistré les pistes 1 – 8, vous devez d'abord déplacer les pistes enregistrées sur les pistes 9 – 16 (→ p. 63).
- En mode d'enregistrement 8 pistes, les fonctions auto punch-in/out et report (Bounce) ne sont pas disponibles.

Assignation d'un signal d'entrée à une piste

Après avoir ajusté le niveau des signaux des entrées INPUT 1 - 8 ou des entrées GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, les signaux sont envoyés aux pistes 1-8 en section enregistreur.

1. Vérifiez que les instruments ou microphones à enregistrer sont connectés aux prises INPUT 1 - 8 ou GUITAR/BASS INPUT 1 - 2.

NOTE

Vous pouvez utiliser soit la prise GUITAR/BASS INPUT 1 soit la prise INPUT 1, et soit la prise GUITAR/BASS INPUT 2 soit la prise INPUT 2. Si les deux prises sont connectées, ce sont les prises GUITAR/BASS INPUT, 1 ou 2, qui ont priorité.

2. Pressez la touche [8TRACK RECORDING] en section INPUT.

La touche s'allume et le MRS-1608 passe en mode 8TR REC.

3. Pressez les touches [ON/OFF] pour les entrées INPUT 1 - 8.

Une fois pressée, une touche s'allume en rouge et l'entrée correspondante est activée.

4. Quand les instruments sont joués, ajustez les commandes [INPUT] pour obtenir un niveau souhaitable.

Quand vous utilisez les prises GUITAR/BASS INPUT 1/2, faites le réglage avec la commande [GUITAR/BASS INPUT] 1/2 de la façade.

5. Pour utiliser un effet par insertion, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section effet et pressez la touche [ON/OFF] pour l'entrée à laquelle vous désirez appliquer l'effet.

La touche [ON/OFF] correspondante s'allume en orange et l'effet par insertion est appliqué. Quand 8x COMP EQ est sélectionné comme algorithme pour l'effet par insertion, tous les canaux peuvent être affectés par l'effet. Sinon, deux canaux sélectionnés peuvent être traités.

TRUC

Dans le statut par défaut d'un projet, un Patch adapté au jeu de guitare/basse est sélectionné comme effet par insertion. Si nécessaire, sélectionnez un autre Patch (→ p. 139).

6. Pendant que les instruments sont joués, utilisez la commande [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

Réglez le niveau d'enregistrement aussi haut que possible, mais évitez des réglages qui font s'allumer l'indicateur [CLIP]. Le niveau actuel du signal peut être contrôlé avec les indicateurs de niveau IN1 – IN8.

7. Pressez répétitivement les touches de statut pour les pistes (1 - 8) à enregistrer afin qu'elles s'allument en rouge.

Jusqu'à 8 touches de statut peuvent être activées simultanément. Quand une piste est placée en attente d'enregistrement, le signal du mixer d'entrée est envoyé à la piste d'enregistrement correspondante.

Si la touche [ON/OFF] d'une piste est activée (ON) mais que la touche de statut correspondante est sur OFF, l'entrée correspondante ne sera pas enregistrée.

8. Revenez au point de départ de l'enregistreur et lancez l'enregistrement.

Quand l'enregistrement est fini, stoppez l'enregistreur.

9. Pour annuler l'enregistrement sur 8 pistes, pressez la touche [8TRACK RECORDING].

La touche s'éteint.

Fonction Marqueur

Cette fonction vous permet de marquer toute position dans l'enregistreur et de retourner à ce marqueur d'une façon simple. Jusqu'à 100 marqueurs peuvent être placés.

TRUC

- Il est aussi possible de changer les groupes (Scènes) de réglages de mixer ou d'effets à la position marquée (→ p. 84).
- Quand vous créez un CD audio, les marqueurs peuvent servir à fournir des informations d'index. Cela permet au lecteur de CD d'accéder à des points spécifiques dans les pistes (→ p. 155).

Détermination d'un marqueur

Voici comment assigner un marqueur à un emplacement précis d'un morceau.

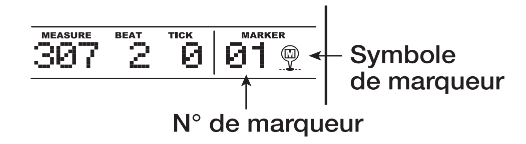
1. Localisez le point où vous désirez assigner un marqueur.

TRUC

- Un marqueur peut être assigné durant la lecture ou à l'arrêt.
- Vous pouvez également utiliser la fonction de défilement Scrub (→ p. 38) pour localiser la position avec précision.

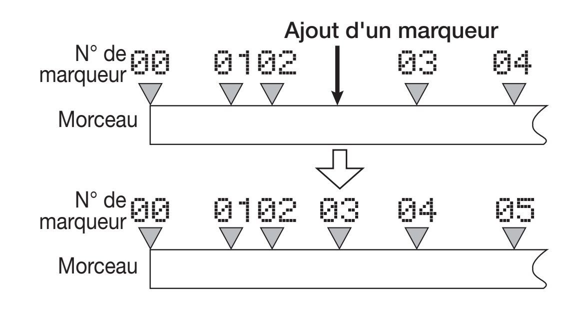
2. Pressez la touche [MARK] en section de contrôle.

Un marqueur sera assigné à l'emplacement actuel. Le numéro de marqueur apparaîtra dans le champ MARKER du compteur.



Le champ MARKER affiche le numéro du marqueur placé sur la position actuelle ou le marqueur antérieur le plus proche; quand la position actuelle correspond à un marqueur, un symbole de marqueur apparaît à droite du

numéro de marqueur.
Le numéro de marqueur est automatiquement assigné selon un ordre ascendant à partir du début du morceau. Si vous ajoutez un nouveau marqueur entre deux marqueurs existants, les marqueurs suivants sont renumérotés.



TRUC

Le marqueur numéro 00 est déjà positionné en début de morceau (position 0 du compteur). Il ne peut pas être modifié.

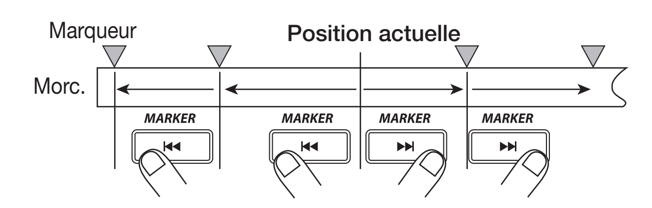
Localisation d'un marqueur

Voici comment accéder à l'emplacement d'un marqueur. Cela peut se faire de deux façons: vous pouvez utiliser les touches ou spécifier directement le numéro de marqueur.

◆ Emploi des touches pour la localisation

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche MARKER [⏮] ou [⏭] en section de contrôle.

Chaque fois que vous pressez une des touches, l'appareil passe au marqueur suivant dans un sens ou dans l'autre.



◆ Choix du numéro de marqueur à localiser

1. Depuis l'écran principal, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter le numéro de marqueur dans le compteur.

2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de marqueur désiré.

Dès que le numéro est changé, l'appareil saute jusqu'à ce numéro.

Suppression d'un marqueur

Voici comment supprimer un marqueur que vous avez assigné.

1. Localisez le marqueur que vous désirez supprimer.

Un marqueur ne peut être supprimé que s'il est exactement sur la position actuelle. Assurez-vous que le symbole de marqueur est affiché. Sinon, utilisez les touches MARKER [⏮] / [⏭] pour accéder exactement à la position du marqueur.

2. Pressez la touche [CLEAR] en section de contrôle.

Le marqueur sélectionné sera supprimé et les marqueurs suivant seront renumérotés en conséquence.

NOTE

- Un marqueur supprimé ne peut pas être restauré.
- Il n'est pas possible de supprimer le marqueur numéro "00" situé au début du morceau.

Réglages du pré-compte

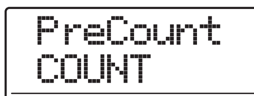
Dans le statut par défaut d'un Projet, un pré-compte de 4 temps se fait entendre avant le début de l'enregistrement. Le nombre de temps et le volume de ce pré-compte peuvent être changés comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY PreCount" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Pour changer le nombre de temps pré-comptés, pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour faire la sélection.

- **OFF**

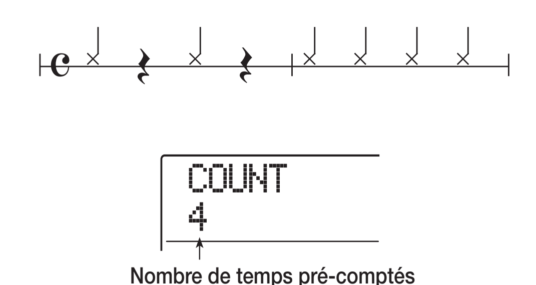
Le pré-compte est désactivé.

- **1 – 8**

Un pré-compte de 1 à 8 temps est entendu.

- **SPECIAL**

Un pré-compte spécial comme ci-dessous est entendu.



Nombre de temps pré-comptés

Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran de l'étape 2.

4. Pour changer le volume du pré-compte, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "PreCount VOLUME" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Tournez la molette pour régler le volume (0 – 15).



Valeur du volume de pré-compte

5. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

Si vous initiez une procédure d'enregistrement dans ces conditions, le nombre de temps pré-comptés sélectionné sera entendu au volume sélectionné.

Référence [Edition de piste]

Cette section explique comment éditer les données audio contenues dans les pistes 1 – 16 de la section enregistreur. Il y a deux types majeurs de fonction d'édition: spécification d'une plage de piste à éditer et édition d'une V-take entière.

Edition d'une plage de données

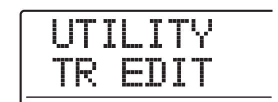
La procédure pour spécifier une plage de piste et y accomplir une action d'édition est expliquée ci-dessous.

Etapes de base pour l'édition d'une plage de données

Quand vous éditez une plage de données spécifique, certaines étapes sont similaires pour chaque action. Ce sont les suivantes.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.



2. Pressez la touche [ENTER].

Le menu d'édition de piste contenant différentes commandes d'édition s'affiche.

TR EDIT
COPY

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la commande désirée parmi les options suivantes.

- **COPY**

Copie une plage de données audio spécifiée.

- **MOVE**

Déplace une plage de données audio spécifiée.

- **ERASE**

Efface une plage de données audio spécifiée.

- **TRIM**

Ne conserve qu'une plage de données audio spécifiée et efface le reste.

- **FADE I/O (Fade-in/out)**

Accomplit un fondu d'apparition/disparition sur un intervalle de données audio spécifié.

- **REVERSE**

Inverse une plage de données audio spécifiée.

- **TimStrch (Time Stretch/Compress)**

Change la durée de toutes les données audio d'une piste sans en changer la hauteur.

- **PitchFix**

Applique une compensation de hauteur à une plage de données audio spécifiées.

- **HARMONY+ (création d'harmonie)**

Ajoute une harmonie à trois parties à une plage de données audio spécifiée.

- **DUO HARM (harmonie en duo)**

Ajoute une partie harmonique à une plage de données audio spécifiée.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection de la piste et de la V-take à éditer apparaît. L'affichage ci-dessous montre un exemple de sélection de la commande Copy à l'étape 3.

Copy Src
TR 1- 1

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas ou les touches de statut et la molette pour sélectionner le numéro de piste (1 - 16, MASTER) et de V-take.

Copy Src
TR 5- 1

Dans cet écran, les V-takes non sélectionnées peuvent également l'être pour l'édition.
Pour les commandes autres que PitchFix, HARMONY+, et DUO HARM, quand la piste 16 est sélectionnée, tourner la molette encore plus sur la droite vous permet de sélectionner les paires de pistes impaire/paire (pistes 1/2, pistes 15/16 etc.) ou la piste Master (représentée par "M").

Copy Src
TR 1/2

NOTE

- Vous pouvez aussi presser ensemble les touches de statut de deux pistes mono impaire/paire adjacentes pour sélectionner ces pistes.
- Presser répétitivement les touches de statut de pistes stéréo sélectionne la piste impaire, la piste paire et la piste stéréo en séquence.
- Quand une piste simple a été sélectionnée comme source d'édition pour une commande autre que HARMONY+ et DUO HARM, la piste de destination d'édition sera aussi une piste simple.
- Quand deux pistes ou la piste Master ont été sélectionnées comme sources d'édition, la destination de l'édition sera également deux pistes ou la piste Master. La V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste sera la destination.

6. Pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes différeront, selon la commande sélectionnée. Voir les sections correspondant à chaque commande.

7. Quand la commande d'édition a été exécutée, pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

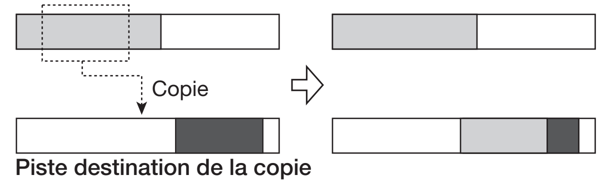
NOTE

Après avoir accompli une fonction d'édition et ré-écrit les données audio sur une piste, les données d'origine ne peuvent être restaurées. Si vous désirez retrouver la condition d'avant édition, utilisez les fonctions de capture et d'échange (Swap) (→ p. 65) pour cette piste.

Copie d'une plage de données spécifiée

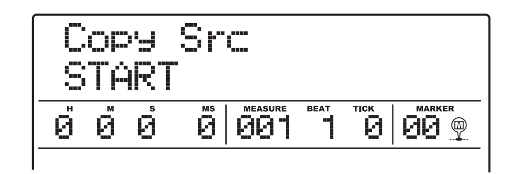
Vous pouvez copier les données audio d'une plage spécifiée à la position de votre choix sur la piste/V-take de votre choix. Cette action remplacera les données existant à l'emplacement de destination. Les données source de la copie restent inchangées.





1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" afin de sélectionner piste et V-take sources de la copie, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à copier.



Le point de début de la plage d'édition est donné dans le compteur en heures, minutes, secondes, millisecondes, et en mesures, temps, et clics d'horloge.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de copie.

Le point peut être spécifié en heures/minutes/secondes/millisecondes, ou en mesures/temps/clics d'horloge. Quand une valeur est choisie, les autres unités reflètent aussi la nouvelle position.

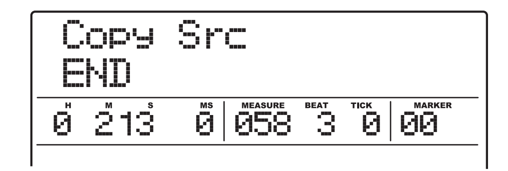
En faisant clignoter le numéro de marqueur, vous pouvez aussi spécifier les points d'édition à l'aide de marqueurs.

NOTE

Quand vous spécifiez un point où il n'y a pas de données enregistrées, la seconde ligne de l'afficheur affiche un symbole ∗ .

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Copy Src END". Cet écran vous permet de spécifier le point de fin de la plage à copier.



4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à copier.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage indique maintenant "Copy Dst TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take).

Copy Dst
TR 1- 1

6. Spécifiez piste et V-take de destination de la copie comme vous l'aviez fait pour piste et V-take sources de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran change comme suit.

Copy Dst
TO
H M S MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 2 13 0 | 058 3 0 | 00

7. Spécifiez le point de début de destination de copie de la même façon que pour la source de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Copy SURE?" s'affiche.

8. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

Quand la copie est exécutée, l'appareil revient au menu d'édition de piste.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

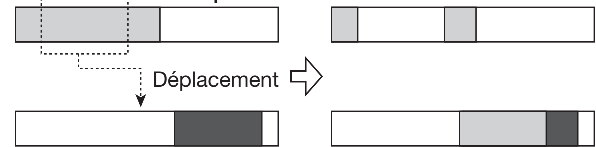
TRUC

Pour copier répétitivement la même plage, utilisez la fonction de bouclage de phrases (→ p. 67).

Déplacement d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez déplacer les données audio d'une plage spécifiée à la position de votre choix sur la piste de votre choix. Cette action remplacera les données existant à l'emplacement de destination. Les données source du déplacement seront effacées.





1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take sources du déplacement, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Move Src START".

Move Src
START
H M S MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 0 0 0 | 001 1 0 | 00

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début du déplacement.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Move Src END".

Move Src
END
H M S MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 042230 | 032 4 12 | 00

4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à déplacer.

Si vous pressez la touche PLAY [►] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change pour vous permettre de spécifier la piste/V-take de destination du déplacement.

Move Dst
TR 1- 1

6. Spécifiez piste et V-take de destination du déplacement comme vous l'aviez fait pour piste et V-take sources du déplacement et pressez la touche [ENTER].

L'affichage passe à l'écran servant à spécifier le point de début de destination du déplacement.

Move Dst
TO
0 042230 032 4 12 00

7. Spécifiez le point de début de destination du déplacement de la même façon que pour la source du déplacement et pressez la touche [ENTER].

L'indication “Move SURE?” s'affiche.

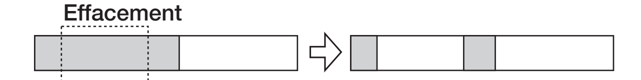
8. Pour exécuter le déplacement, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Quand le déplacement est exécuté, l'appareil revient au menu d'édition de piste.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Effacement d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez effacer les données audio d'une plage spécifiée et ramener cette portion à un statut vierge (non enregistrée).



1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take à effacer, puis pressez la touche [ENTER].

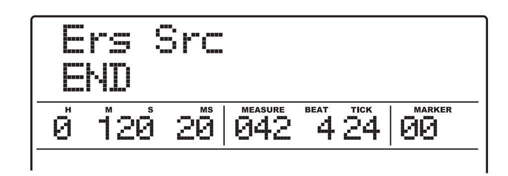
L'indication “Ers Src START” s'affiche.

Ers Src
START
0 0 0 0 001 1 0 00

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de l'effacement.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en “Ers Src END”.



4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à effacer.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'indication “ERASE SURE?” s'affiche.

6. Pour exécuter l'effacement, pressez la touche [ENTER].

Quand le déplacement est exécuté, l'appareil revient au menu d'édition de piste.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Tronquer une plage de données spécifiée

Vous pouvez supprimer certaines données audio d'une plage spécifiée et ainsi ajuster le point de début/fin des données (les tronquer). Par exemple, quand vous vous préparez à graver votre piste Master sur un disque CD-R/RW, vous pouvez vouloir supprimer des portions indésirables au début et à la fin de la V-take utilisée.

Suppression Suppression

NOTE

Quand des données précédant une section spécifiée sont supprimées (tronquées), les données audio restantes avancent d'autant. Par conséquent, la synchronisation peut se décaler par rapport aux autres pistes.

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take sur lesquelles vous voulez tronquer des données, puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "Trim Src START" s'affiche.

Trim Src
START
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 0 0 001 1 0 00

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de la zone.

Toutes les données avant ce point seront effacées.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Trm Src END".

Trim Src
END
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 042230 032 4 12 00

4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de zone.

Toutes les données après ce point seront effacées.
Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

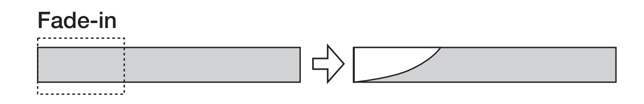
L'indication "TRIM SURE?" s'affiche.

6. Pour tronquer les données, pressez la touche [ENTER].

Quand la procédure est exécutée, l'appareil revient au menu d'édition de piste.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Fondu Fade-in/Fade-out d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez faire un fondu entrant ou sortant (Fade-in ou Fade-out) des données audio sur une plage spécifiée.

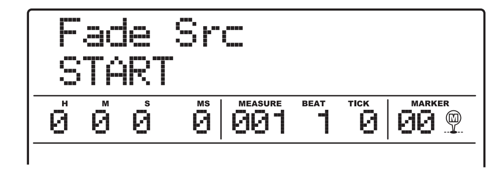


NOTE

La commande fade-in/out n'altère pas simplement le volume de la piste. Elle ré-écrit en fait les données d'onde et n'est donc pas réversible une fois exécutée.

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take du fade-in/fade-out, puis pressez la touche [ENTER].

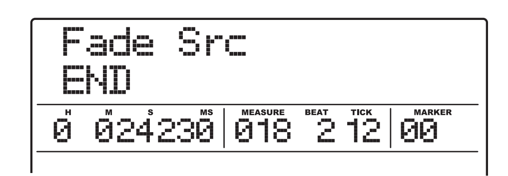
L'indication "Fade Src START" s'affiche.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de fade-in ou fade-out.

3. Pressez la touche [ENTER].

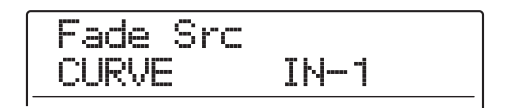
L'affichage se change en "Fade Src END".



4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de fade-in ou fade-out.

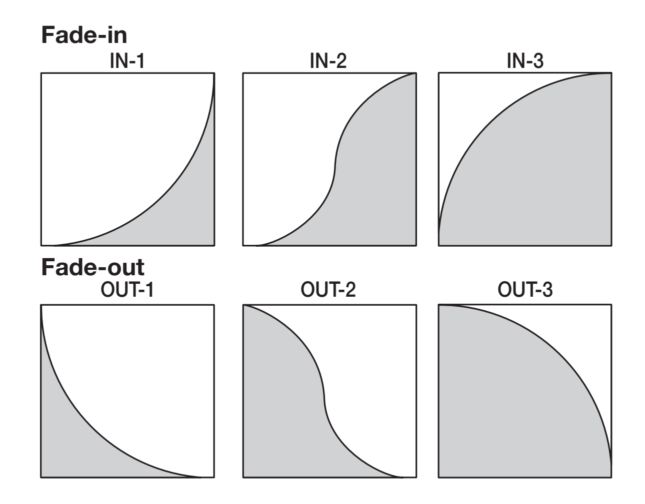
5. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Fade Src CURVE" s'affiche.



6. Tournez la molette pour sélectionner la courbe fade-in ou fade-out.

Les courbes IN-1 à IN-3 sont pour un fade-in et les courbes OUT-1 à OUT-3 sont pour un fade-out. Les trois différents types de courbes ont la forme suivante.



7. Pressez la touche [ENTER].

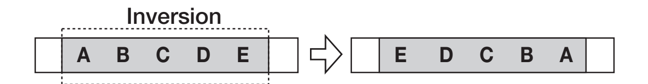
L'indication "FADE I/O SURE?" s'affiche.

8. Pour exécuter la procédure de fade-in/fade-out, pressez la touche [ENTER] une fois encore.

Quand la procédure fade-in/fade-out est exécutée, l'appareil revient au menu d'édition de piste.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

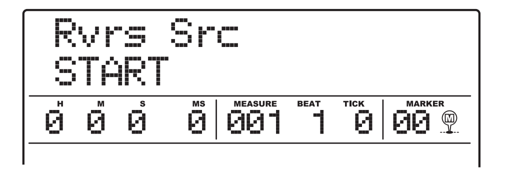
Inversion d'une plage de données audio spécifiée

Vous pouvez inverser l'ordre d'une plage de données audio spécifiée.



1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take à inverser, puis pressez la touche [ENTER].

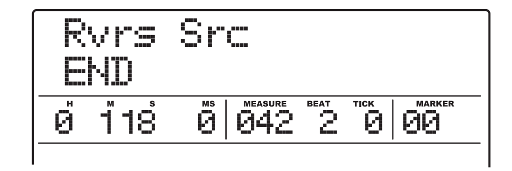
L'indication "Rvrs Src START" s'affiche.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de départ de l'inversion.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Rvrs Src END".



4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin d'inversion.

Si vous pressez la touche PLAY [►], la plage spécifiée sera reproduite.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "REVERSE SURE?" s'affiche.

6. Pour exécuter la procédure d'inversion, pressez la touche [ENTER].

Quand la procédure d'inversion est exécutée, l'appareil revient au menu d'édition de piste.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Changement de la durée d'une plage de données audio spécifiée

Vous pouvez changer la durée d'une plage de données audio spécifiée dans une piste sans changer la hauteur (extension/compression temporelle ou Time Stretch/Compress). Les données étirées ou compressées peuvent être écrites par-dessus les anciennes données de la même piste ou copiées sur une autre piste en laissant les données sources inchangées.

Extension/compression temporelle



NOTE

- Le point de début d'édition pour l'extension/compression temporelle est toujours le début de la V-take.
- Le point d'arrêt de la lecture lors du contrôle de l'effet devient le point de fin d'édition.

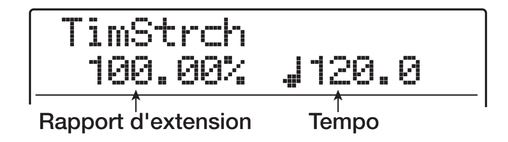
1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take à traiter par extension/compression temporelle, puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "TmStrDst" s'affiche. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner une piste/V-take où se placeront les données audio après extension/compression temporelle.

```
TmStrDst
TR 1- 1
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la piste/V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



Cet écran vous permet de spécifier le rapport d'extension/compression temporelle de deux façons, comme indiqué ci-dessous.

- **Rapport d'extension (%)**

Exprime la longueur de la piste après extension/compression temporelle.

- **Tempo (BPM)**

Détermine la tempo (battements par minute) après l'extension/compression temporelle, en prenant le tempo réglé dans le morceau rythmique en référence. La valeur par défaut est le tempo réglé au début du morceau rythmique actuel.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l'unité de réglage d'extension/compression temporelle.

L'unité sélectionnée clignote.

4. Tournez la molette pour faire le réglage d'extension/compression temporelle.

Quand vous changez un élément, l'autre change en conséquence.
La plage de réglage 50% – 150% pour le rapport d'extension/compression ne peut pas être dépassée.

5. Pressez la touche PLAY [▶].

La piste étirée/compressée est reproduite depuis le début de la V-take.
Si vous continuez la lecture jusqu'à la fin de la V-take, toutes les données audio de cette piste/V-take seront étirées ou compressées.

TRUC

Il est aussi possible de changer le rapport d'extension/compression durant la lecture.

6. Au point où vous désirez terminer la fonction d'extension/compression temporelle, pressez la touche STOP [■].

L'indication "TimStrch SURE?" s'affiche.

7. Pour exécuter la procédure d'extension/compression temporelle, pressez la touche [ENTER].

Quand la procédure d'extension/compression temporelle est exécutée, l'appareil revient au menu d'édition de piste.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC

Pour n'appliquer l'extension/compression temporelle qu'à une partie du morceau telle qu'un Pattern de batterie ou un riff de guitare, utilisez la fonction de copie et tronquez la copie pour créer d'abord une V-take de la longueur désirée.

Compensation de la hauteur d'une plage spécifique

Cette commande d'édition vous permet de spécifier une tonalité (KEY) et un mode (SCALE) et d'aligner toutes les données audio de la plage spécifiée sur la note la plus proche dans la gamme correspondante (PitchFix). Plutôt qu'un calage sur la gamme, il est aussi possible d'utiliser une phrase d'une séquence de basse comme référence pour la compensation de hauteur.

TRUC

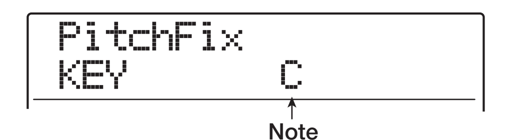
Les données audio éditées après compensation de hauteur remplaceront les données existantes.

NOTE

Pour que le décalage de hauteur fonctionne correctement, les données audio doivent être constituées de notes seules enregistrées sans delay, reverb, chorus ou autres effets.

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" pour sélectionner piste et V-take à traiter par compensation de hauteur, et pressez la touche [ENTER].

L' indication “PitchFix KEY” s'affiche.
Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la tonalité de la gamme devant servir à la compensation de hauteur.

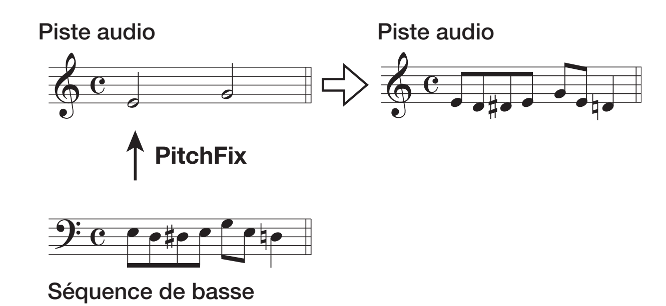


TRUC

Vous ne pouvez sélectionner qu'une piste mono seule ou une piste d'une paire stéréo comme piste source pour la fonction PitchFix.

2. Tournez la molette pour sélectionner la note.

La plage de sélection de la tonalité est C – B (par demi-tons) et “BassSeq”.
Quand vous sélectionnez “BassSeq”, la hauteur de la piste audio est détectée et transposée sur la note la plus proche spécifiée par la séquence de basse ou par une frappe sur un pad. La limite haute de la détection de hauteur est de deux octaves au-dessus du *la* médian.
Par exemple, si vous utilisez une piste audio enregistrée avec des notes longues et appliquez la fonction PitchFix en utilisant une séquence de basse assez cadencée, vous obtiendrez un effet intéressant avec une forte modulation.



TRUC

- Quand vous sélectionnez “BassSeq”, l'étape 3 n'est pas nécessaire.
- Quand vous sélectionnez “BassSeq” pour la compensation de hauteur, la note de l'octave la plus proche du matériau source est sélectionnée. Si la hauteur de la source et de la piste de basse sont éloignées, les résultats peuvent être imprévisibles.

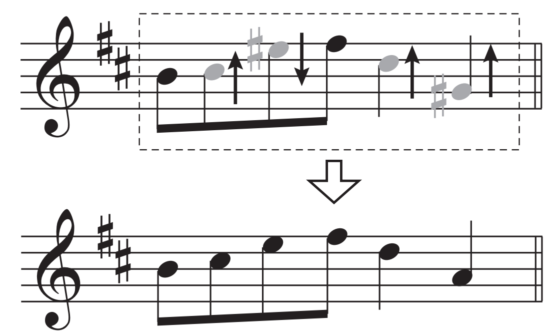
3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher “PitchFix SCALE” puis tournez la molette pour sélectionner le type de mode.

Les sélections des types de mode sont “Major” (majeur), “Minor” (mineur), et “Chrmtic” (chromatique). Quand vous sélectionnez Chromatique, la compensation de hauteur s'accomplit sur le demi-ton le plus proche.

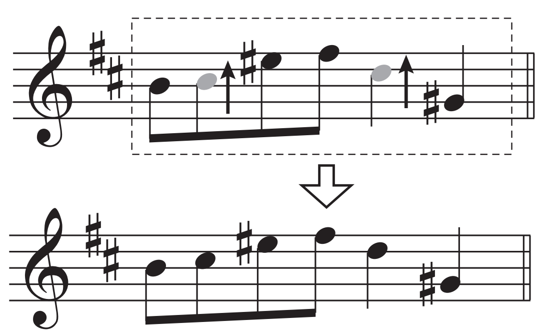


Les illustrations suivantes montrent la compensation de hauteur pour la même mélodie, en utilisant soit D Major (ré majeur) soit chromatique.

Compensation de hauteur (D Major)



Compensation de hauteur (Chromatique)



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "PitchFix SPEED" puis tournez la molette pour sélectionner la vitesse à laquelle la hauteur est réglée. la plage de réglage est 0 – 30.

Les plus petites valeurs donnent une vitesse de compensation plus élevée. Pour un effet naturel, sélectionnez une valeur assez élevée.



TRUC

En sélectionnant une très haute vitesse de compensation de hauteur, vous pouvez produire une voix robotique à partir d'une source vocale.

5. Pressez la touche curseur Bas pour faire clignoter l'indication du compteur. Puis utilisez le curseur des touches curseur Gauche/Droite et la molette pour spécifier le point de début de la compensation de hauteur.

Vous pouvez aussi utiliser les touches MARKER [⏮]/[⏭], la touche ZERO [⏮], et les touches REW [⏪]/FF [⏩] pour accéder au point voulu.
En pressant la touche PLAY [▶] à ce point, vous pouvez contrôler le résultat de l'édition.

6. Pour lancer la compensation de hauteur, tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistrement commence avec la compensation de hauteur appliquée. Si vous avez sélectionné "BassSeq" à l'étape 2, vous pouvez contrôler le niveau de la piste de basse sur l'indicateur de niveau de l'afficheur.

En utilisant les touches curseur Gauche/Droite durant l'enregistrement, vous pouvez appeler et éditer les valeurs de paramètre réglées aux étapes 2-5. Si vous pressez la touche [BYPASS], la compensation de hauteur est court-circuitée (cela se reflétera aussi dans l'enregistrement).

TRUC

Les fonctions punch-in/punch-out manuel et automatique peuvent aussi être employées à cet instant.

7. Quand l'enregistrement a progressé jusqu'au point où vous désirez que la compensation de hauteur s'arrête, pressez la touche STOP [■].

L'indication "PitchFix SURE?" s'affiche.

8. Pour effectuer la compensation de hauteur, pressez la touche [ENTER].

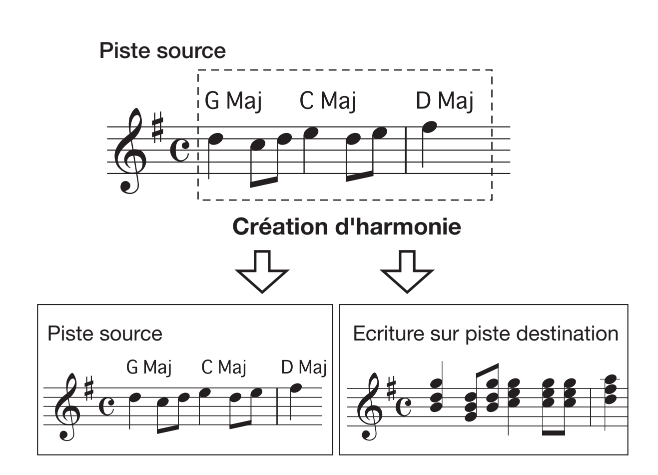
Les données audio de la plage spécifiée sont remplacées et l'unité retourne au menu d'édition de piste.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Générer une harmonie à 3 parties depuis une plage de données audio

Vous pouvez utiliser les informations d'accord programmées dans le Pattern/morceau rythmique pour décaler la hauteur des données audio et créer une harmonie à 3 parties (tonique/tierce/quinte). Le choix du pattern ou morceau rythmique pour servir de source d'information d'accord dépend du mode sélectionné pour la section rythmique (mode Pattern rythmique ou mode Section rythmique).

Les données audio transposées peuvent soit être ajoutées au matériau source soit inscrites sur une autre piste/V-take.

Par exemple, quand G Major → C Major → D Major (sol majeur → do majeur → ré majeur) sont programmés dans un morceau rythmique, l'harmonie suivante est créée.



TRUC

- Selon la hauteur du matériau source et le réglage de Pattern/morceau rythmique, le résultat de cette commande peut être imprévisible.
- Quand vous créez des harmonies à l'aide d'un morceau rythmique, les accords doivent être programmés à l'avance pour le morceau rythmique.
- Quand "-- (pas de conversion)" est programmé comme type d'accord dans le morceau rythmique, aucune harmonie ne peut être créée à cet instant.
- Quand vous créez une harmonie à l'aide des informations d'accord du Pattern rythmique, l'harmonie est créée tout au long pour le même accord.

NOTE

Pour que la fonction de création d'harmonie travaille correctement, les données audio doivent être des notes seules enregistrées sans application de delay, reverb, chorus ou autres effets.

1. Sélectionnez le Pattern ou le morceau rythmique servant à la création d'harmonie.

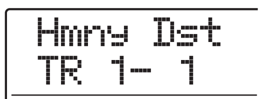
Quand la sélection est faite, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

NOTE

Assurez-vous que le Pattern/morceau rythmique sélectionné comprend les informations d'accord nécessaires.

2. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" afin de sélectionner piste/V-take pour créer l'harmonie et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Hmny Dst" s'affiche. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la destination d'écriture de l'harmonie.



TRUC

Vous ne pouvez sélectionner qu'une piste mono simple ou une piste d'une paire stéréo comme piste source pour la création d'harmonie.

3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas et la molette et les touches de statut pour sélectionner la piste/V-take servant de destination.

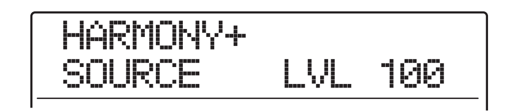
Si vous choisissez la même piste/V-take que pour la source, les données d'harmonie seront ajoutées aux données d'origine et la V-take sera remplacée. Vous pouvez aussi spécifier une piste stéréo ou deux pistes mono comme destination.

TRUC

Durant le réglage des paramètres et la création d'harmonie, la touche de statut de la piste source est allumée en vert et celle de la piste de destination en rouge. Si la piste/V-take source est aussi choisie comme destination, sa touche de statut est allumée en orange.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



Depuis cet écran, vous pouvez régler le volume et le panoramique pour la source et les parties harmoniques. Le

paramètre de la source d'édition est "SOURCE". Le paramètre de la tonique s'appelle "CHORUS 1", celui de la tierce "CHORUS 2" et celui de la quinte "CHORUS 3".

5. Vérifiez que "SOURCE LVL" s'affiche en seconde ligne de l'afficheur et tournez la molette pour régler le volume de la source d'édition.

La plage de réglage est 0 - 127.Un réglage de 100 donne un niveau inchangé.

TRUC

Quand le paramètre SOURCE LVL est à 0, la source d'édition est muette et seules les parties harmoniques créées sont inscrites sur la piste.

6. Pour régler le panoramique de la source d'édition, utilisez les touches curseur Gauche/Droite afin d'afficher "SOURCE Pan" puis tournez la molette pour régler le panoramique de la source

La plage de réglage est L100 (extrême gauche) – 0 (centre) – R100 (extrême droite).

```
HARMONY+
SOURCE    Pan   0
```

NOTE

Quand la destination est une piste mono, le réglage de panoramique n'a pas d'effet.

7. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour régler le niveau et le panoramique des parties harmoniques (CHORUS 1 - 3) de la même façon.

En réglant le paramètre LVL à 0, vous pouvez couper la partie correspondante.

8. Pour régler la vitesse à laquelle les parties harmoniques créées atteignent la hauteur visée, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "HARMONY+ FEELING" et tournez la molette.

La plage de réglage du paramètre FEELING est 0 - 30. Plus grande est la valeur, plus douce est la transition vers l'harmonie.

```
HARMONY+
FEELING   7
```

9. Pressez la touche curseur Bas pour faire clignoter l'indication du compteur. Puis utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour spécifier le point de début de la création d'harmonie.

Vous pouvez aussi utiliser les touches MARKER [|◀◀]/[▶▶|], la touche ZERO [|◀◀], et les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] pour accéder au point voulu.

TRUC

Les fonctions punch-in/punch-out manuelle et automatique peuvent aussi être employées à cet instant.

10. Pour lancer la création d'harmonie, tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistrement commence. L'affichage change comme suit.

```
HARMONY+
CHORD       C Maj
H  M  S  MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 012910 | 007 44 6 | 00
```

Quand la seconde ligne de l'afficheur indique "CHORD", l'accord du Pattern/morceau rythmique actuel s'affiche. En utilisant les touches curseur Gauche/Droite, vous pouvez afficher et éditer les paramètres des étapes 5 – 8.

TRUC

Quand vous faites jouer l'harmonie, la piste de batterie/basse est aussi reproduite. Utilisez les faders selon vos besoins pour régler le niveau.

11. Quand l'enregistrement a progressé jusqu'au point où vous désirez que la création d'harmonie s'arrête, pressez la touche STOP [■].

L'indication "HARMONY+ SURE?" s'affiche.

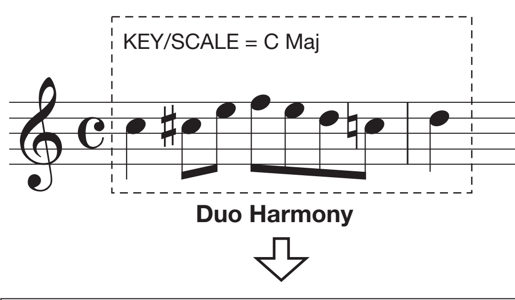
12. Pour effectuer la création d'harmonie, pressez la touche [ENTER].

Les données audio de la plage spécifiée sont écrites et l'unité retourne au menu d'édition de piste.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Générer une harmonie à 1 partie depuis une plage de données audio

Vous pouvez spécifier une tonique (KEY) et un mode (SCALE) et transposer la hauteur des données audio d'une tierce vers le haut ou le bas pour créer une harmonie à une partie. Cette fonction s'appelle Duo Harmony.
Les données audio transposées peuvent soit être ajoutées au matériau source soit inscrites sur une autre piste/V-take.
Par exemple quand KEY = C et SCALE = Major et que la transposition montante est sélectionnée pour la fonction Duo Harmony, l'harmonie suivante sera crée.

Piste source





NOTE

Pour que la fonction Duo Harmony travaille correctement, les données audio doivent être des notes seules enregistrées sans application de delay, reverb, chorus ou autres effets.

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes de base pour l'édition d'une plage de données" afin de sélectionner piste/V-take pour créer l'harmonie et pressez la touche [ENTER].

L'indication "DHmnyDst" s'affiche. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la destination d'écriture de l'harmonie.

.

```
DHmnyDst
TR 1- 1
```

NOTE

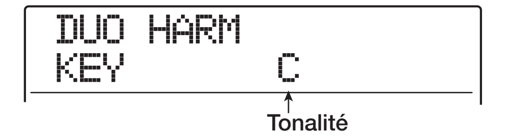
Vous ne pouvez sélectionner qu'une piste mono simple ou une piste d'une paire stéréo comme piste source pour la fonction Duo Harmony.

2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas et la molette et les touches de statut pour sélectionner la piste/V-take servant de destination.

Si vous choisissez la même piste/V-take que pour la source, les données d'harmonie seront ajoutées aux données d'origine et la V-take sera remplacée. Vous pouvez aussi spécifier une piste stéréo ou deux pistes mono comme destination.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Depuis cet écran, vous pouvez régler la tonalité servant de référence à l'harmonie.



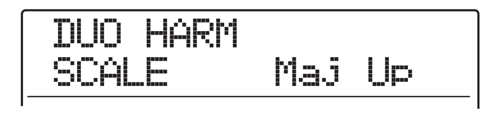
4. Tournez la molette pour sélectionner la tonalité.

La plage de réglage est C - B (par demi-tons).

5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "DUO HARM SCALE". Puis tournez la molette pour sélectionner le type de mode et la direction de transposition.

Les réglages suivants sont possibles.

- **Maj Up:** Crée une harmonie à la tierce majeure supérieure
- **Min Up:** Crée une harmonie à la tierce mineure supérieure
- **Maj Dn:** Crée une harmonie à la tierce majeure inférieure
- **Min Dn:** Crée une harmonie à la tierce mineure inférieure



6. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "FEELING". Puis tournez la molette pour sélectionner la vitesse à laquelle l'harmonie créée atteindra la hauteur visée.

La plage de réglage est 0 – 30. Plus grande est la valeur, plus douce est la transition de l'harmonie.

```
DUO HARM
FEELING   7
```

7. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “SOURCE LVL” et tournez la molette pour régler le volume de la source d’édition.

La plage de réglage est 0 - 127.Un réglage de 100 donne un niveau inchangé.

```
DUO HARM
SOURCE    LVL 100
```

TRUC

Quand le paramètre SOURCE LVL est à 0, la source d’édition est muette et seule l’harmonie créée sont inscrite sur la piste.

8. Pour régler le panoramique de la source d’édition, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “SOURCE Pan” puis tournez la molette pour régler le panoramique de la source

La plage de réglage est L100 (extrême gauche) – 0 (centre) – R100 (extrême droite).

```
DUO HARM
SOURCE    Pan   0
```

NOTE

Quand la destination est une piste mono, le réglage de panoramique n’a pas d’effet.

9. Réglez le niveau et le panoramique de la même façon que pour la partie harmonique en affichant “CHORUS LVL” ou “CHORUS Pan”.

10. Pressez la touche curseur Bas pour faire clignoter l’indication du compteur. Puis utilisez ls touches curseur Gauche/Droite et la molette pour spécifier le point de début de la création Duo Harmony.

Vous pouvez aussi utiliser les touches MARKER [⏮]/[⏭], la touche ZERO [⏮], et les touches REW [⏪]/FF [⏩] pour accéder au point voulu.

La partie harmonique créée sera ajoutée à la plage pour laquelle les étapes d’enregistrement ont été effectuées. En pressant à cet instant la touche PLAY [▶], vous pouvez vérifier le résultat de l’édition.

TRUC

Les fonctions punch-in/punch-out manuelle et automatique peuvent aussi être employées à cet instant.

11. Pour lancer la fonction Duo Harmony, tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

12. Quand l’enregistrement a progressé jusqu’au point où vous désirez que la création d’harmonie s’arrête, pressez la touche STOP [■].

L’indication “DUO HARM SURE?” s’affiche.

13. Pour confirmer l’opération, pressez la touche [ENTER].

Le résultat de l’édition est écrit sur la piste. Quand le processus est terminé, l’unité retourne au menu d’édition de piste.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d’une étape à la fois.

Edition par V-takes

Les données audio enregistrées peuvent également être éditées par unité de V-take. C'est pratique pour échanger les données de deux V-takes ou pour supprimer une V-take qui n'est plus utile. La procédure est expliquée dans cette section.

Etapes de base pour l'édition de V-take

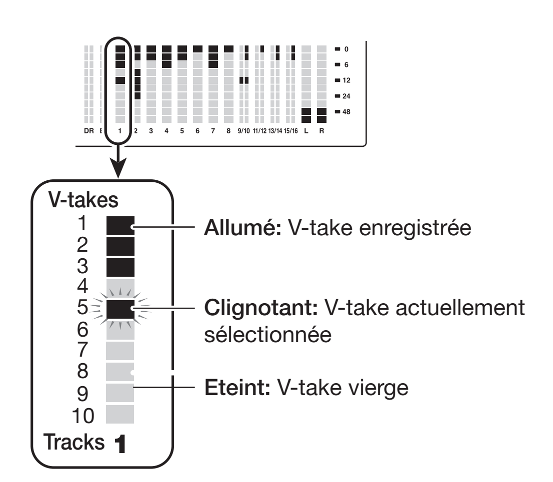
Lorsque vous éditez des données audio par unité de V-take, certaines étapes sont communes aux différentes actions. les voici.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [V-TAKE] dans la section Track Parameter.

La touche s'allume et un écran de sélection de V-take s'affiche.

```
TR 1- 1
GTR 1- 1
```

Quand cet écran est affiché, le statut clignotant/allumé/éteint de l'indicateur de niveau indique la sélection de V-take et la présence ou l'absence de données audio.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner une piste et une V-take.

La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange. Vous pouvez également presser une touche de statut pour sélectionner une piste.

Il est aussi possible de sélectionner la piste Master. Dans ce cas, l'indication donnée est "M".

TRUC

Presser répétitivement la touche de statut d'une piste stéréo sélectionne tout à tour la piste impaire et la piste paire.

3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Un menu d'édition des données audio par unité de V-take s'affiche.

4. Pressez répétitivement la touche [UTILITY/TRACK EDIT] pour appeler la commande désirée.

Les commandes d'édition suivantes sont disponibles.

- **ERASE**

Efface les données audio de la piste/V-take spécifiée.

- **COPY**

Copie les données audio de la piste/V-take spécifiée dans une autre piste/V-take.

- **MOVE**

Déplace les données audio de la piste/V-take spécifiée dans une autre piste/V-take.

- **EXCHG (Exchange)**

Echange les données audio de la piste/V-take spécifiée avec celles d'une autre piste/V-take.

- **IMPORT**

Importe toute piste/V-take d'un autre Projet sauvegardé sur le disque dur.

TRUC

Si nécessaire, vous pouvez aussi changer votre sélection de piste et de V-take depuis cet écran.

5. Pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes différeront selon la commande sélectionnée à l'étape 4. Voir les sections concernées pour les commandes respectives.

6. Quand la commande d'édition a été exécutée, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

NOTE

Après avoir exécuté une commande d'édition pour ré-écrire les données audio sur une piste, les données d'origine ne peuvent plus être restaurées. Pour conserver la condition

d'avant édition, utilisez les fonctions de capture et d'échange (→ p. 65) pour cette piste.

Effacement d'une V-take

Vous pouvez effacer les données audio d'une V-take spécifiée. La V-take revient à son statut vierge.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Etapes de base pour l'édition de V-take" pour sélectionner la piste/V-take à effacer et faire s'afficher "ERASE". Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "ERASE SURE?" s'affiche.

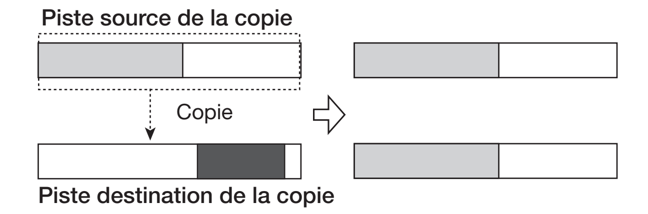
2. Pour exécuter la procédure d'effacement, pressez encore la touche [ENTER].

Une fois l'effacement terminé, l'appareil revient au menu de sélection de V-take.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

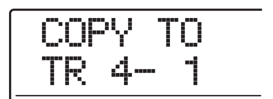
Copie d'une V-take

Vous pouvez copier les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée existant préalablement dans la V-take de destination. Les données de la V-take source de la copie restent inchangées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Etapes de base pour l'édition de V-take" pour sélectionner la piste/V-take à copier et faire s'afficher "COPY". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de destination de la copie s'affiche.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la piste/V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

L'indication "COPY SURE?" s'affiche. Si des données audio existent à l'emplacement de destination de la copie, l'indication "OverWrt?" s'affiche. Quand la copie est effectuée, ces données sont remplacées.

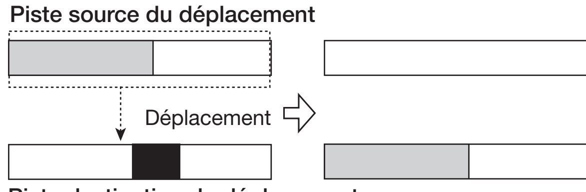
3. Pour exécuter la copie, pressez encore la touche [ENTER].

Une fois la copie effectuée, l'appareil revient au menu de sélection de V-take.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Déplacement d'une V-take

Vous pouvez déplacer les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée existant préalablement dans la V-take de destination. Les données de la V-take source du déplacement seront effacées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Etapes de base pour l'édition de V-take" pour sélectionner la piste/V-take à déplacer et faire s'afficher "MOVE". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de la destination de déplacement s'affiche.

MOVE TO
TR 1- 1

2. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination et pressez la touche [ENTER].**

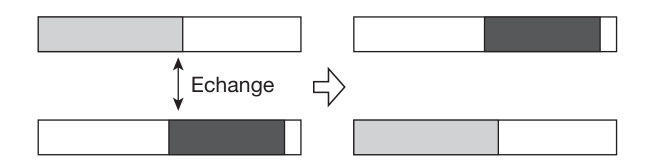
L'indication “MOVE SURE?” s'affiche. Si des données audio existent à l'emplacement de destination du déplacement, l'indication “OverWrt?” s'affiche. Quand la copie est effectuée, ces données sont remplacées.

3. **Pour exécuter le déplacement, pressez encore la touche [ENTER].**

Une fois la procédure de déplacement effectuée, l'appareil revient au menu de sélection de V-take.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

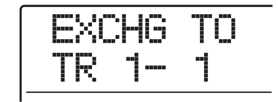
Echange de V-takes

Vous pouvez échanger les données audio de deux V-takes spécifiées.



1. **Référez-vous aux étapes 1-5 de "Etapes de base pour l'édition de V-take" pour sélectionner la piste/V-take source de l'échange et faire s'afficher “EXCHG”. Puis pressez la touche [ENTER].**

Un écran de sélection de la destination d'échange s'affiche.



2. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination de l'échange et pressez la touche [ENTER].**

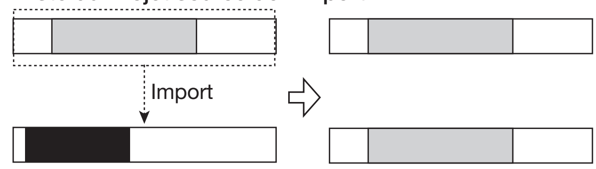
L'indication “EXCHG SURE?” s'affiche.

3. **Pour exécuter l'échange, pressez encore la touche [ENTER].**

Une fois la procédure d'échange effectuée, l'appareil revient au menu de sélection de V-take.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

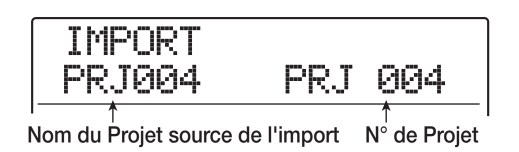
Import d'une V-take d'un autre Projet

Vous pouvez importer n'importe quelle V-take d'un autre Projet dans la piste/V-take spécifiée du Projet actuel. Toute donnée audio présente sur la V-take de destination sera remplacée par la V-take importée.



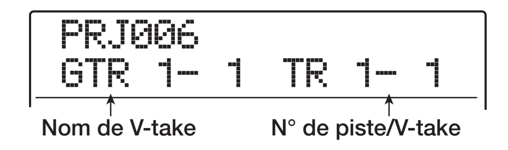
1. **Référez-vous aux étapes 1-5 de "Etapes de base pour l'édition de V-take" pour sélectionner la piste/V-take destination de l'import et faire s'afficher “IMPORT”. Puis pressez la touche [ENTER].**

Le nom du Projet source de l'import s'affiche.



2. **Tournez la molette pour sélectionner le Projet source de l'import et pressez la touche [ENTER].**

Une piste/V-take de ce Projet s'affiche. Quand cet écran est affichée, la section indicateur de niveau de l'afficheur signale le statut de la V-take du Projet source par le statut clignotant/allumé/éteint du segment.



3. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la piste/V-take à importer.**

Quand une piste/V-take vierge est sélectionnée, l'indication “NO DATA” s'affiche à la place du nom de V-take.

4. **Pressez la touche [ENTER].**

L'indication “IMPORT SURE?” s'affiche. Si des données audio existent à l'emplacement de destination

d'import, l'indication "OverWrt?" s'affiche. Quand l'importation est effectuée, ces données sont remplacées.

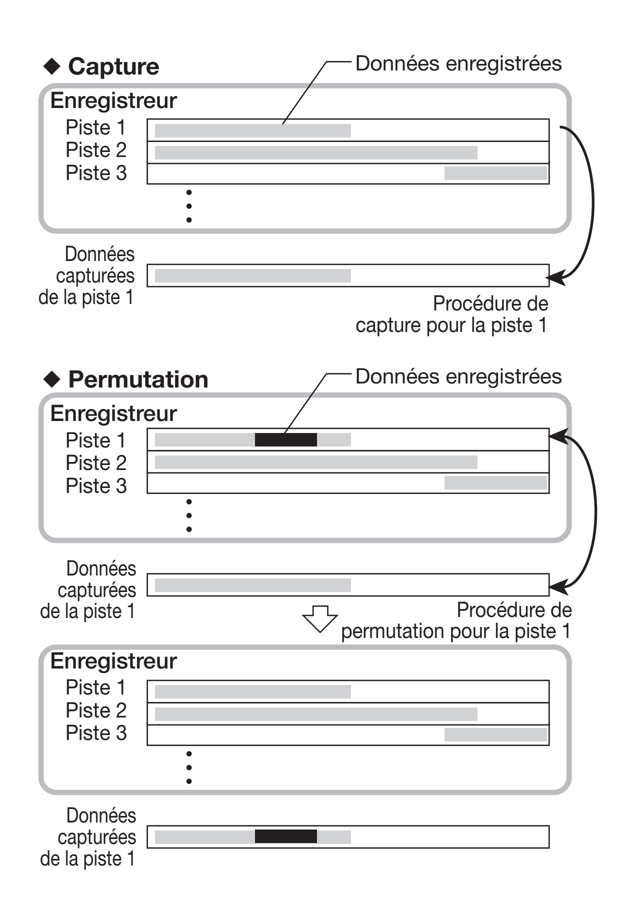
5. Pour exécuter la procédure d'import, pressez la touche [ENTER] une fois encore.

Une fois la procédure d'import effectuée, l'appareil revient au menu de sélection de V-take.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Capture et permutation de pistes

Vous pouvez capturer les données audio de toutes les pistes et les stocker temporairement sur le disque dur. Ensuite, vous pourrez ultérieurement permuter les données capturées avec les données actuelles de la piste. Cela vous permet par exemple de sauvegarder le statut d'une piste avant une procédure d'édition. Si le résultat de l'édition n'est pas celui souhaité, vous pouvez alors aisément restaurer la piste telle qu'avant édition.



NOTE

- La capture s'effectue par piste.
- Les données de piste capturées seront effacées du disque dur lors du chargement d'un autre Projet ou après extinction.

Capture d'une piste

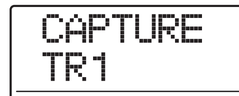
Vous pouvez capturer les données audio d'une piste spécifiée.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY CAP/SWAP" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner la piste à capturer.

La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange. Il est également possible de sélectionner la piste Master. Dans ce cas, l'indication "MASTER" s'affiche et la touche de statut [MASTER] est allumée.

TRUC

Une piste pour laquelle une V-take vierge est sélectionnée ne peut pas être capturée.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "CAPTURE SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer la capture, pressez la touche [ENTER] une fois encore.

Quand la capture est exécutée, l'indication "SWAP TRxx" (où xx est le numéro de piste) s'affiche. Dans cette condition, la permutation avec la piste affichée est possible.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

TRUC

En répétant les étapes 3-5, vous pouvez capturer plusieurs pistes.

Permutation des données de piste et des données capturées

Vous pouvez permuter les données actuelles d'une piste avec les données capturées.

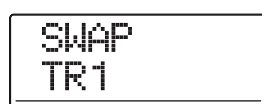
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY CAP/SWAP" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner la piste qui a été capturée.

Quand vous sélectionnez une piste capturée, l'indication "SWAP" s'affiche.



TRUC

Si vous sélectionnez une piste qui n'a pas été capturée, l'indication "CAPTURE" apparaît.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "SWAP SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer la permutation, pressez encore la touche [ENTER].

Quand l'opération sera terminée, les données audio de la piste sélectionnée auront été remplacées par les données audio précédemment capturées.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC

En accomplissant encore une fois la procédure de permutation, vous pouvez retrouver le contenu de la piste tel qu'avant la permutation.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Référence [Bouclage de phrases]

Le MRS-1608 vous permet de traiter une partie de piste enregistrée ou un fichier audio de CD-ROM comme une phrase qui peut être chargée et reproduite librement, selon une séquence pré-programmée ou un certain nombre de fois. Le résultat peut être reporté sur n'importe quelle piste/V-take. Cette fonction est nommée "bouclage de phrases". Par exemple, vous pouvez utiliser des CD d'échantillonnage disponibles dans le commerce pour y prendre des boucles de batterie, et les associer en une piste rythmique. Cette section décrit les étapes du bouclage de phrases.

Quels types de phrase peuvent être employés?

Le MRS-1608 peut gérer jusqu'à 100 phrases dans un Projet. Les phrases sont stockées sur le disque dur dans une zone nommée "Stock de phrases". Les types de données suivants peuvent servir de phrase.

(1) Toute piste/V-take du Projet actuellement chargé

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle piste/V-take du Projet actuellement chargé et spécifier une plage de celle-ci pour servir de phrase.

(2) Fichier audio sur CD-ROM/R/RW

Vous pouvez charger un fichier audio stéréo ou mono (AIFF ou WAV 8 bits/16 bits avec fréquence d'échantillonnage 8 - 48 kHz) depuis un CD-ROM/R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW et l'employer comme une phrase. Si une carte optionnelle UIB-02 est installée dans le MRS-1608, vous pouvez aussi copier des fichier audio depuis le disque dur d'un ordinateur sur le disque dur du MRS-1608 puis utiliser de tels fichiers comme une phrase.

NOTE

- Après chargement, tous les fichiers audio sont joués à une fréquence de 44,1 kHz. Si nécessaire, les fichiers ayant d'autres fréquences d'échantillonnage peuvent être convertis (ré-échantillonnés) en 44,1 kHz.
- Le MRS-1608 ne reconnaît pas les disques non conformes au standard ISO9660 Niveau 2.
- Les CD-R ou CD-RW non finalisés ne seront pas reconnus.

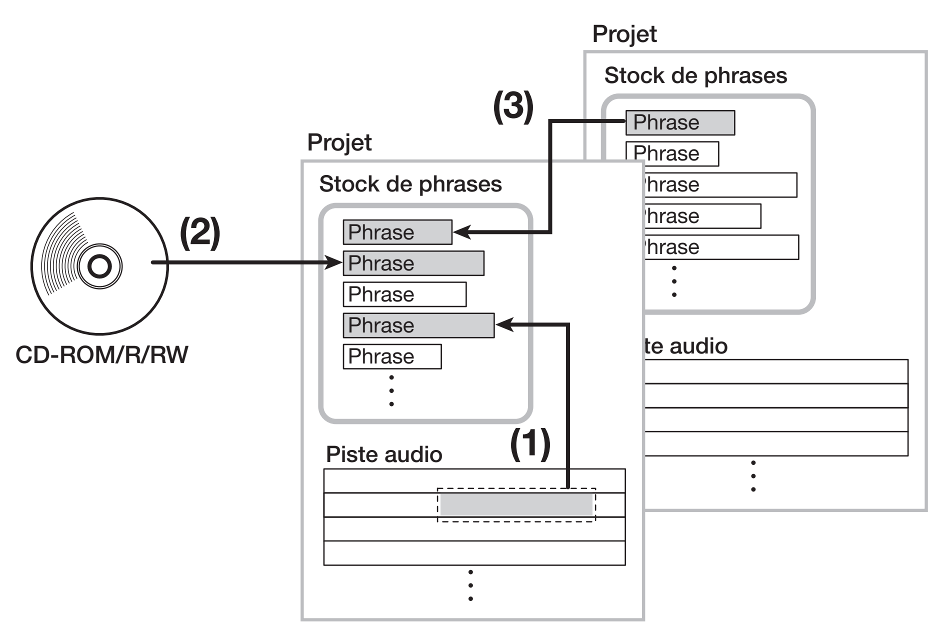
(3) Phrase d'un autre Projet

Vous pouvez charger n'importe quelle phrase d'un projet stocké sur le disque dur interne du MRS-1608.

TRUC

Il n'est pas possible de charger directement une piste audio en tant que phrase depuis un CD audio. Vous devez d'abord la lire dans une piste 1 – 16 du MRS-1608 (→ p. 160) puis charger la piste audio dans le stock de phrases.

Une fois que vous avez chargé des phrases dans le stock de phrases, vous pouvez spécifier divers paramètres tels que plage de lecture et niveau de volume, puis vous pouvez déterminer une séquence de reproduction et le nombre de répétitions de chaque phrase. Le résultat peut être ensuite écrit sur toute piste/V-take comme boucle de phrases.



Chargement d'une phrase

Cette section décrit comment charger une phrase dans le stock de phrases.

Etapes de base pour charger une phrase

Quand vous chargez des phrases, certaines étapes sont communes à tous les types de phrase. Les voici.

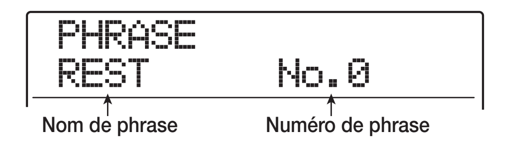
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de phrase s'affiche.



TRUC

La phrase de numéro 0 est pré-programmée comme un silence d'une mesure (en 4/4). Cette phrase ne peut pas être remplacée.

3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro dans lequel sera chargée la phrase.

Si vous sélectionnez un numéro de phrase vide, l'afficheur indique "EMPTY".

NOTE

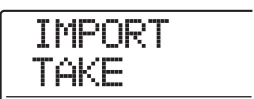
Si vous sélectionnez un numéro dans lequel une phrase est déjà chargée, cette dernière sera effacée et remplacée par la nouvelle.

4. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] une fois encore.

Le menu utilitaire Phrase servant à charger les phrases et à créer des boucles de phrases s'affiche.

5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "PHRASE IMPORT", et pressez la touche [ENTER].

Le menu de sélection de la source d'import s'affiche.



6. Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez une des options suivantes, et pressez la touche [ENTER].

● TAKE

Importe une plage spécifiée de données audio depuis toute piste/V-take du projet actuellement chargé.

● WAV/AIFF

Importe un fichier audio (WAV/AIFF) depuis un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.

● PHRASE

Importe une phrase depuis le stock de phrases d'un autre projet sauvegardé sur le disque dur.

Les étapes suivantes différeront en fonction du type de source sélectionné pour la phrase. Voir les différentes sections pour les commandes correspondantes.

Une fois l'import effectué, le menu Phrase ré-apparaît dans l'afficheur. Si désiré, vous pouvez importer une autre phrase. Jusqu'à 100 phrases peuvent être incluses dans un projet (durée de 1 seconde à 30 minutes par phrase à une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz).

Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

TRUC

Le nom "PHxxx-yy" est automatiquement affecté à la phrase chargée (où xxx est le numéro de Projet actuel et yy le numéro de phrase).

Importer une phrase depuis le projet actuel

Vous pouvez spécifier une plage sur toute piste/V-take du projet actuel et l'utiliser pour un bouclage de phrases.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Etapes de base pour charger une phrase" afin de sélectionner "TAKE" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "ImprtSrc TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take) s'affiche. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la source d'import.

2. Utilisez la molette ou les touches de statut pour sélectionner la piste et utilisez les curseurs Haut/Bas pour sélectionner le numéro de V-take.

ImprtSrc
TR 16- 1

Quand la piste 16 est sélectionnée, tourner la molette encore plus sur la droite sélectionne les pistes par paires de numéros impair/pair ou la piste Master (presser ensemble les deux touches de statut pour les pistes impaire/paire sélectionne les pistes comme deux pistes mono). Quand une piste stéréo, deux pistes mono ou la piste Master est sélectionnée, la phrase peut être importée en stéréo.

TRUC

En pressant répétitivement la touche de statut d'une piste stéréo, vous pouvez sélectionner la piste impaire, la piste paire et la piste stéréo.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "ImprtSrc START". Dans cette condition, vous pouvez spécifier le point de départ de la plage de données à importer.

ImprtSrc
START
H M S MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 0 0 0 | 001 1 0 | 00

4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez le clignotement du compteur, et tournez la molette pour spécifier le point de départ.

Si vous déplacez le clignotement sur le champ MEASURE/BEAT/TICK ou MARKER dans l'afficheur, vous pouvez spécifier le point sous forme mesure, temps, clic d'horloge ou comme numéro de marqueur.

TRUC

- En tenant enfoncée la touche STOP [■] et en pressant la touche PLAY [►], vous pouvez obtenir une lecture Scrub (défilement) de la V-take de la piste spécifiée (→ p. 38).
- La plage de lecture de la phrase peut aussi être affinée après import. Par conséquent, il est préférable de choisir ici une plage plus large.
- Si vous spécifiez un point où il n'y a pas de données audio, la seconde ligne de l'afficheur présente le symbole ∗ .

5. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

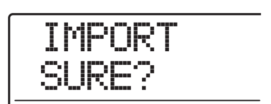
ImprtSrc
END
H M S MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 0 2 10 | 002 2 24 | 00

6. Spécifiez le point de fin de la plage de la même façon que décrit en étape 4.

Si vous pressez la touche PLAY [►], la plage spécifiée sera jouée.

7. Quand vous avez totalement spécifié la source d'import, pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.



8. Pour effectuer le processus d'importation, pressez à nouveau la touche [ENTER].

La phrase est importée. Quand le processus d'importation est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Importer un fichier WAV/AIFF

Vous pouvez importer un fichier audio (WAV/AIFF) depuis un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.
Avant cela, les préparations suivantes sont nécessaires.

● Pour importer depuis le graveur de CD-R/RW
Insérez dans le graveur de CD-R/RW un CD-ROM ou CD-R/RW contenant les fichiers audio.

● Pour importer depuis le disque dur interne
Copiez les fichiers audio d'un ordinateur dans un dossier nommé "WAV_AIFF" juste sous la racine du répertoire (dossier de plus haut niveau) du disque dur interne.
Les fichiers doivent avoir l'extension ".WAV" (pour les fichiers WAV) ou ".AIF" (pour les fichiers AIFF).

NOTE

- Pour copier les fichiers audio sur le disque dur interne, la carte optionnelle UIB-02 est nécessaire. Pour des informations sur l'emploi de la carte optionnelle, voir page 183.
- Aucun sous-dossier dans le dossier WAV_AIFF n'est reconnu par le MRS-1608.
- La procédure suivante ne vous permet pas d'écouter d'abord les fichiers audio. Confirmez le contenu du fichier et le nom du fichier avant de lancer la procédure.

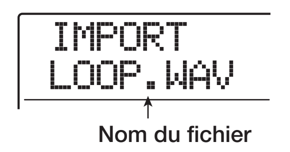
1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Etapes de base pour charger une phrase" pour sélectionner "WAV/AIFF" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT CD-ROM" s'affiche. Vous pouvez alors sélectionner le périphérique source.

IMPORT
CD-ROM

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le périphérique source: "CD-ROM" (graveur de CD-R/RW) ou "IntHDD" (disque dur interne) et pressez la touche [ENTER].

L'appareil recherche les fichiers WAV/AIFF dans l'unité spécifiée. Quand des fichiers sont trouvés, leur nom s'affiche dans une liste.



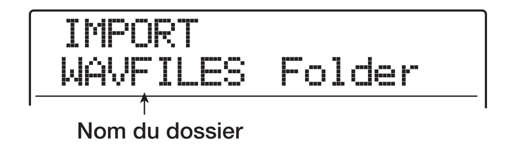
Nom du fichier

TRUC

Si vous sélectionnez CD-ROM comme source sans qu'il y ait de disque dans le lecteur, l'indication "IMPORT Ins Disc" s'affiche et le tiroir du lecteur de CD-R/RW s'ouvre. Pour continuer, insérez un disque contenant des fichiers audio et pressez la touche [ENTER].

3. Tournez la molette pour sélectionner le fichier audio à importer.

Quand vous accédez par le lecteur de CD-R/RW à un disque ayant des fichiers audio dans un certain dossier, tournez la molette pour afficher le nom du dossier. Quand un dossier est sélectionné, l'indication "Folder" s'affiche à droite de l'écran.



Nom du dossier

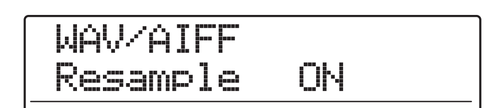
Quand vous pressez la touche [ENTER] dans cette condition, les fichiers du dossier sélectionné sont affichés. Tournez la molette pour sélectionner le fichier désiré. Utilisez la touche [EXIT] pour retourner au niveau supérieur.

4. Quand le fichier a été sélectionné, pressez la touche [ENTER].

Selon la fréquence d'échantillonnage du fichier audio importé, les procédures suivantes s'appliquent.

● Fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz
L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche. Quand vous pressez la touche [ENTER], le fichier audio est importé. Une fois le processus terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

● Fréquence d'échantillonnage de autre
Quand vous pressez la touche [ENTER], un écran de sélection pour la conversion en 44,1 kHz (ré-échantillonnage) apparaît.



Tournez la molette pour régler le ré-échantillonnage (Resample) on/off. Quand vous pressez la touche [ENTER], l'indication "WAV/AIFF SURE?" apparaît.

Pressez la touche [ENTER] une fois encore pour lancer le processus d'import. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC
Le nom "PHxxx-yy" est automatiquement affecté à la phrase chargée (où xxx est le numéro de Projet actuel et yy le numéro de phrase).

NOTE
Les fichiers audio importés sont toujours joués avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz. Si le ré-échantillonnage a été désactivé (off) durant l'import, un fichier ayant une autre fréquence d'échantillonnage jouera à une hauteur et un tempo différents.

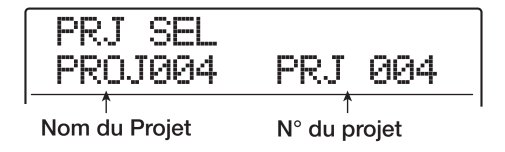
Importer une phrase depuis un autre projet

Vous pouvez importer toute phrase contenue dans le stock de phrases d'un autre projet conservé sur le disque dur.

NOTE
- Quand vous importez une phrase du stock de phrases d'un autre Projet, vous ne pouvez pas spécifier de plage. Si nécessaire, éditez le point de lecture de la phrase après avoir importé la phrase.
- La procédure suivante ne vous permet pas d'écouter d'abord la phrase. Confirmez le numéro et le nom de la phrase avant de lancer la procédure.

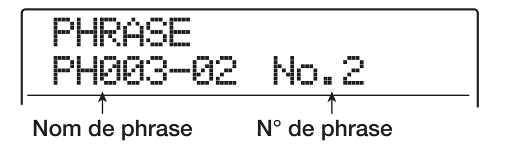
1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Etapes de bases pour charger une phrase" pour sélectionner "PHRASE" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "PRL SEL xxxx" (où xxxx est le nom de Projet) s'affiche. Vous pouvez maintenant sélectionner le Projet source.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet source, et pressez la touche [ENTER].

L'afficheur présente alors l'écran de sélection des phrases dans ce projet.



TRUC
Si le projet choisi ne contient pas de phrases, "NO DATA" s'affiche durant quelques secondes, puis l'écran précédent revient.

3. Tournez la molette pour sélectionner la phrase, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.

4. Pour effectuer le processus d'import, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La phrase est importée. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Réglage des paramètres de phrase

Une fois que vous avez importé les phrases dans le stock de phrases, vous devez régler des paramètres tels que plage de lecture et nombre de mesures.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

L'écran Phrase s'affiche.



3. Tournez la molette pour sélectionner la phrase à éditer.

Quand vous pressez la touche PLAY [►], la phrase sélectionnée est jouée. Si vous sélectionnez un numéro pour lequel aucune phrase n'est importée, "EMPTY" s'affiche à la place du nom de phrase.

4. Pressez la touche [EDIT].

Un paramètre de la phrase sélectionnée s'affiche.

```
PHRASE
MEAS x02  No.1
```

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour appeler le paramètre à éditer.

● MEAS xXX (XX = 01 – 99)

Ce paramètre spécifie à combien de mesures correspond la plage de lecture de la phrase. Le paramètre vous laisse compresser ou étendre la durée de lecture de la phrase pour correspondre au réglage de tempo de la section rythmique. La plage de réglage est de 1 à 99 mesures.

● TIMSIG

Ce paramètre spécifie le format de mesure de la phrase. Une combinaison avec le paramètre MEAS x ci-dessus détermine la longueur de phrase. La plage de réglage est 1(1/4) - 8 (8/4).

● START

Ce paramètre détermine le point de départ de lecture de la phrase en millisecondes. Par défaut, le paramètre est réglé sur le début des données importées.

● END

Ce paramètre détermine le point de fin de lecture de la phrase en millisecondes. Par défaut, le paramètre est réglé sur la fin des données importées.

● NAME

Spécifie un nom pour la phrase.

● LVL

Spécifie le niveau de lecture de la phrase dans une plage de ±24 dB.

TRUC

Si vous ne désirez pas faire correspondre la phrase avec un morceau rythmique, il n'est pas nécessaire de régler les paramètres MEAS x et TIMSIG.

6. Utilisez la molette et les touches curseur Gauche/Droite pour déterminer la valeur.

• Régler MEAS x/TIMSIG/LVL

Tournez la molette pour déterminer la valeur numérique.

• Régler START / END

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter la valeur du compteur et tournez la molette pour régler la valeur.

• Régler NAME

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur le caractère à éditer et tournez la molette pour sélectionner le caractère.

TRUC

Vous pouvez employer la touche PLAY [►] pour écouter la phrase pendant l'édition.

7. Répétez les étapes 5 - 6 pour terminer la phrase.

Si désiré, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran d'édition de phrase et éditer une nouvelle phrase.

8. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Copier une phrase

Vous pouvez copier une phrase dans toute autre phrase. La phrase de destination de la copie sera écrasée (remplacée). C'est pratique par exemple pour partir d'une phrase et la sauvegarder ailleurs avec d'autres réglages de paramètres.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE" et pressez la touche [ENTER].

L'écran Phrase apparaît.



3. Tournez la molette pour sélectionner la source de la copie.

4. Pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.

L'écran de choix de la phrase destination de la copie apparaît.

COPY TO
PH000-03 No.3

5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de phrase de destination de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'indication "COPY SURE?" s'affiche.

NOTE
Si une phrase existe déjà au numéro de destination de la copie, elle sera effacée et remplacée par la phrase source. Veillez à ne pas effacer accidentellement une phrase.

6. Pour effectuer le processus de copie, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La phrase est copiée et l'écranPhrase apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Effacer une phrase

Vous pouvez ramener une phrase à son statut vierge (vide) comme suit.

NOTE
Une fois effacée, une phrase ne peut pas être restaurée. Utilisez cette fonction avec précaution.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE" et pressez la touche [ENTER].

L'écran Phrase apparaît.

3. Tournez la molette pour sélectionner la phrase à effacer.

4. Pressez la touche [DELETE/ERASE] en section rythmique.

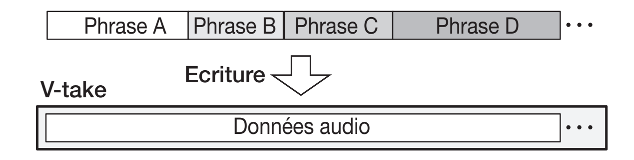
L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer le processus d'effacement, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La phrase est effacée et l'écran Phrase apparaît de nouveau.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

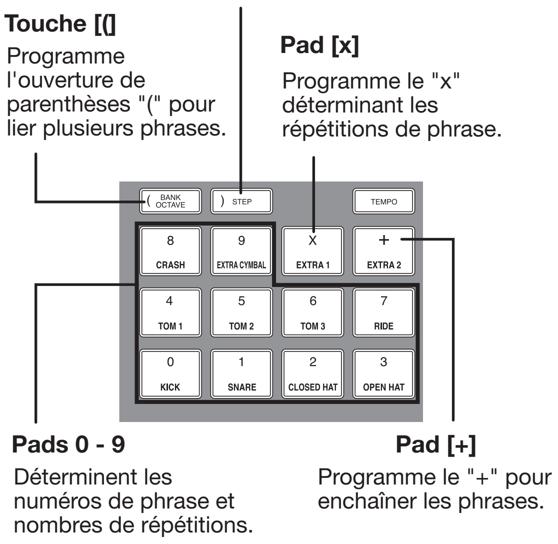
Ecrire une boucle de phrases sur une piste

Les phrases contenues dans un stock de phrases peuvent être lues dans un ordre spécifique, répétées automatiquement et écrites comme boucle de phrases sur la piste/V-take de votre choix. Après avoir écrit une boucle de phrases, la piste/V-take de destination contiendra les réelles données audio qui peuvent alors être jouées et éditées de la même façon que des données audio ordinaires.



Emploi du mode de saisie FAST pour la boucle de phrases

Quand vous créez une boucle de phrase, la méthode FAST (Formula Assisted Song Translator ou traducteur de morceau assisté par formule) développée par ZOOM peut être utilisée pour spécifier une séquence de phrase et le nombre de lectures.
Les touches et pads de la section rythmiques servent à la saisie FAST, comme décrit ci-dessous.



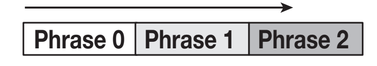
Les règles de base pour créer une boucle de phrases sont les suivantes.

● Sélection de la phrase

Avec les pads 0 - 9, choisissez un numéro de phrase (0 - 99).

● Enchaînement des phrases

Utilisez le symbole “+” pour enchaîner les phrases. Ainsi, saisir **0 + 1 + 2** donnera la séquence suivante.



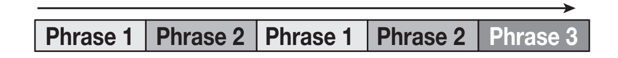
● Répétition des phrases

Utilisez le symbole “x” pour spécifier les répétitions de phrases. “x” a priorité sur “+”. Ainsi, saisir **0 + 1 x 2 + 2** donnera la séquence suivante.

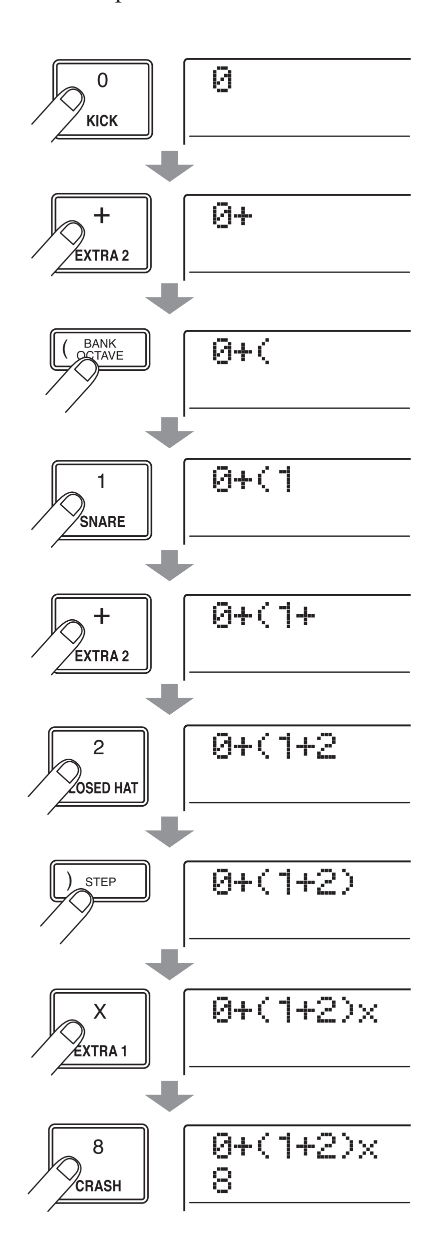


● Lier les phrases

Utilisez les symboles “(“ et “)” pour lier un groupe de phrases dans la répétition, et utilisez le symbole “x” pour déterminer le nombre de répétitions. Ainsi, saisir **(1 + 2) x 2 + 3** donnera la séquence de jeu suivante.



Un exemple de création de boucle de phrases **“0 + (1 + 2) x 8”** est donné ci-après.



TRUC

Si l'équation de la boucle de phrases ne tient pas sur deux lignes, les caractères défilent un à un. Si vous utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer la position de saisie, la ligne défile en conséquence des deux côtés.

Si vous faites une erreur durant la saisie corrigez-la comme suit.

● Insérer un numéro ou un symbole

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement là où vous désirez insérer un nouveau chiffre/symbole. Puis saisissez le nouveau chiffre/symbole.

● Supprimer un numéro ou symbole

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le curseur (segment clignotant) sur la position voulue et pressez la touche [DELETE/ERASE].

Une fois la saisie de la formule terminée, spécifiez une piste/V-take où stocker la boucle de phrases comme données audio.

TRUC

- La formule d'une boucle de phrases est conservée comme partie d'un projet même après report sur une piste/V-take. Vous pourrez donc rappeler la formule ultérieurement, l'éditer et écrire les données à nouveau.
- Une boucle de phrases qui a été transférée sur une piste/V-take ne peut pas être partiellement ré-écrite ni complétée par une autre boucle de phrases. Pour cela, repartez de la formule et ré-écrivez la totalité de la boucle de phrases.

Ecriture d'une boucle de phrases sur une piste

Cette section explique comment créer une boucle de phrases et l'écrire comme données audio sur la piste/V-take spécifiée.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

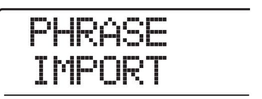
2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

L'écran Phrase apparaît.

PHRASE
REST No.0

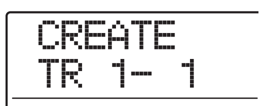
3. Pressez une fois encore la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu utilitaire Phrase s'affiche.

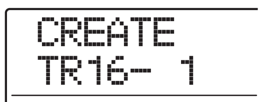


4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, affichez "PHRASE CREATE", et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de sélectionner la piste/V-take où écrire la boucle de phrases.



5. Avec les touches curseur Gauche/Droite ou les touches de statut et la molette, sélectionnez la piste/V-take où écrire la phrase créée.



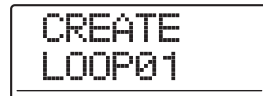
Quand la piste 16 est sélectionnée, tourner la molette encore plus sur la droite sélectionne les pistes par paires de numéros impair/pair (1/2, 7/8 etc.) ou la piste Master (presser ensemble les deux touches de statut pour les pistes impaire/paire sélectionne les pistes comme deux pistes mono). Quand une piste stéréo, deux pistes mono ou la piste Master sont sélectionnées, la V-take actuellement sélectionnée pour deux pistes spécifiées ou la piste Master devient la destination d'écriture.

NOTE

- En pressant répétitivement la touche de statut d'une piste stéréo, vous pouvez sélectionner la piste impaire, la piste paire ou la piste stéréo.
- Si la phrase est mono et la destination est une paire de pistes stéréo, les mêmes données sont écrites sur les deux pistes.
- Si la phrase est stéréo et la piste de destination mono, les canaux gauche et droit de la phrase seront mixés lors de l'écriture sur la piste.
- Si une V-take contenant déjà des données audio est sélectionnée, ces données existantes seront effacées et remplacées par les nouvelles données audio.

6. Quand vous avez sélectionné une piste/V-take, pressez la touche [ENTER].

Un écran servant à sélectionner le numéro de boucle de phrase pour la saisie de formule apparaît.



TRUC

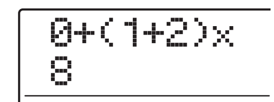
Dix boucles de phrase (LOOP01 – LOOP10) peuvent être créées.

7. Tournez la molette pour sélectionner le numéro voulu de boucle de phrases, et pressez la touche [ENTER].

La programmation FAST est maintenant possible.

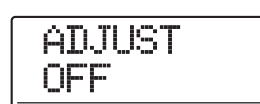
8. Utilisez les touches et les pads de la section rythmique pour saisir la formule créant la boucle.

Pour des informations sur la saisie, référez-vous en page 74.



9. Quand la saisie de la formule est finie, pressez la touche [ENTER].

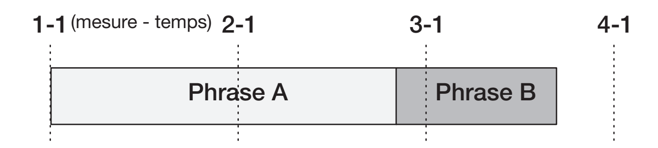
L'écran suivant s'affiche. Cet écran permet de choisir si la lecture de phrase doit correspondre aux mesures/tempo de la section rythmique.



10. Tournez la molette pour sélectionner une des méthodes suivantes.

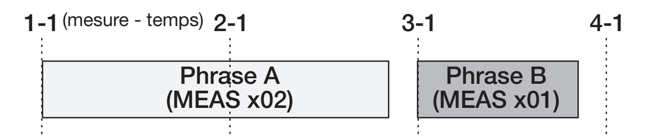
● ADJUST OFF

Avec ce réglage, la phrase est jouée en continu, indépendamment des barres de mesures et du tempo du morceau rythmique (réglage par défaut).



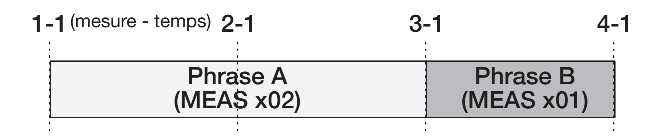
● ADJUST BAR

Avec ce réglage, le début de la lecture de phrase est aligné avec le début de mesure du morceau rythmique. Si une mesure de la phrase (plage de lecture de phrase divisée par le nombre de mesures spécifié par le paramètre MEAS X) est plus longue qu'une mesure du morceau rythmique, la phrase change quand le nombre de mesures spécifié par le paramètre MEAS X a été joué, sans attendre la fin de la phrase. Si une mesure de la phrase est plus courte qu'une mesure du morceau rythmique, il y aura un blanc jusqu'à la mesure où doit commencer la phrase suivante.



● ADJUST BAR & LEN

Avec ce réglage, la longueur de la phrase est ajustée pour que les mesures du morceau rythmique et la phrase correspondent (la hauteur ne changera pas).



NOTE

- Si vous sélectionnez ADJUST BAR ou ADJUST BAR & LEN, vérifiez que le paramètre MEAS X est réglé pour chaque phrase sur un nombre de mesures adapté. Si le réglage est inadapté, le morceau rythmique et la phrase ne se synchroniseront pas correctement.
- Si ADJUST BAR & LEN est sélectionné et que le rapport d'extension/contraction dépasse une certaine plage (50 – 150%), l'indication "Out of Range" (hors limite) apparaît et le résultat peut ne pas être celui escompté.

11. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "CREATE SURE?" s'affiche.

12. Pour lancer le processus d'écriture de boucle de phrases, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La boucle de phrases est écrite. Quand le processus est fini, l'affichage revient à l'écran Phrase.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

13. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Référence [Mixer]

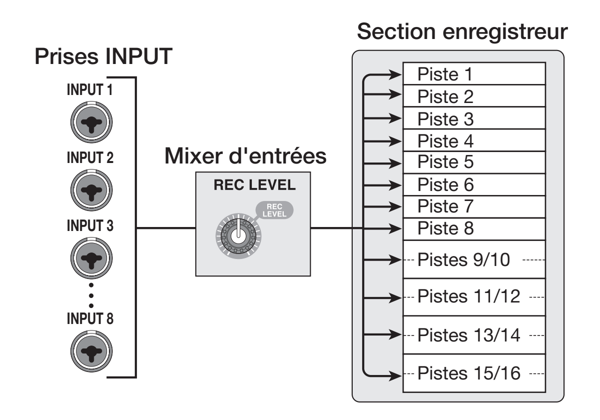
Cette section explique les fonctions et l'utilisation des deux types de mixers intégrés au MRS-1608.

A propos du mixer

Le mixer du MRS-1608 est divisé en deux sections: un "mixer d'entrées" qui traite les signaux reçus par les prises d'entrée (input), et un "mixer de pistes" qui traite les signaux des pistes et de la piste de batterie/basse de la section enregistreur. Des détails sur chaque sont donnés ci-dessous.

◆ Mixer d'entrées

Le mixer d'entrées sert à ajuster la sensibilité des signaux reçus aux prises d'entrée INPUT et GUITAR/BASS INPUT et à affecter ces signaux aux pistes de l'enregistreur.



Les paramètres réglables dans le mixer d'entrées sont donnés ci-dessous.

- **Sensibilité au signal d'entrée**
- **Niveau d'enregistrement du signal d'entrée**
- **Phase du signal d'entrée**
- **Niveau du signal envoyé en prise STEREO SUB-OUT**

Si un signal d'entrée n'est pas affecté à une piste (piste d'enregistrement non sélectionnée), ce signal sera directement envoyé au fader [MASTER]. Dans ces conditions, les paramètres suivants peuvent être réglés.

- **Panoramique du signal d'entrée**
- **Intensité de l'effet de la boucle envoi/retour**

TRUC

En mode d'enregistrement 8 pistes, vous pouvez régler la valeur de panoramique et le niveau de départ pour chaque entrée.

◆ Mixer de pistes

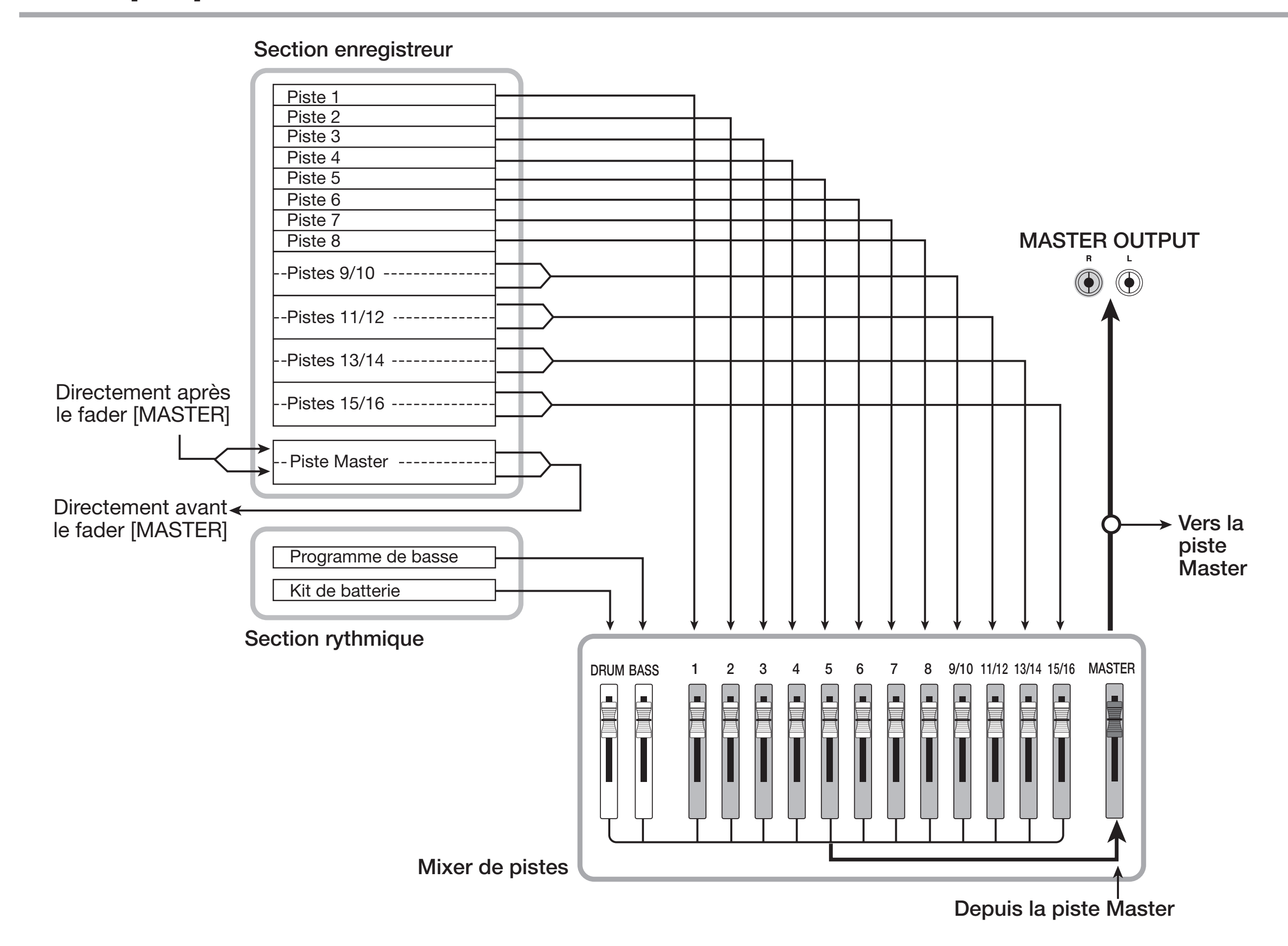
Le mixer de pistes sert à traiter les signaux reproduits par les pistes 1 – 16 et les sons de la piste de batterie/basse, ainsi qu'à mixer ces signaux en stéréo. Le mixer vous permet de régler le volume avec les faders et de régler l'égaliseur et le panoramique pour chaque piste.

Le mixer de pistes vous permet de régler les paramètres suivants pour chaque piste.

- **Volume de piste**
- **Panoramique de piste**
- **Phase de piste**
- **V-take employée pour la piste (pistes audio seulement)**
- **Valeur d'accentuation/atténuation de la plage des hautes fréquences par l'égaliseur, fréquence d'action**
- **Valeur d'accentuation/atténuation de la plage des fréquences moyennes par l'égaliseur, fréquence d'action et largeur de bande**
- **Valeur d'accentuation/atténuation de la plage des basses fréquences par l'égaliseur, fréquence d'action**
- **Intensité de l'effet de boucle envoi/retour**
- **Niveau du signal envoyé en prise STEREO SUB-OUT**
- **Réglages de couplage stéréo (→ p. 82) (pistes audio 1 – 8 seulement)**

TRUC

Les pistes audio 9/10 – 15/16 et la piste de batterie sont des canaux stéréo. Pour ceux-la, les réglages de paramètre autres que la phase et le numéro de V-take (pistes audio seulement) sont couplés pour les canaux gauche et droit (L/R).



Affecter les signaux entrants aux pistes d'enregistrement

Cette section explique comment ajuster la sensibilité des signaux reçus aux entrées INPUT 1 - 8 et GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, et comment envoyer ces signaux à une piste de la section enregistreur.

1. Assurez-vous que l'instrument ou micro à enregistrer est connecté à une des entrées INPUT ou GUITAR/BASS INPUT.

NOTE

Vous pouvez utiliser soit la prise GUITAR/BASS INPUT1 soit la prise INPUT 1, et soit la prise GUITAR/BASS INPUT 2 soit la prise INPUT 2. Si les deux prises sont connectées, ce sont les prises GUITAR/BASS INPUT, 1 ou 2, qui ont priorité.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [ON/OFF] de l'entrée à laquelle l'instrument ou le microphone est connecté pour l'allumer en rouge.

La sélection d'entrée se fait avec les touches [ON/OFF] en section d'entrée. Si vous pressez une touche [ON/OFF] alors qu'une autre est déjà allumée, cette dernière s'éteint et la nouvelle s'allume. Quand la touche est allumée, l'entrée est active.

Normalement, deux touches peuvent être activées simultanément. Pour activer deux entrées, tenez enfoncée une touche [ON/OFF] et pressez l'autre touche. Il est aussi possible de presser ensemble deux touches [ON/OFF] non adjacentes.

TRUC

Quand la touche [8TRACK RECORDING] est activée, le mode d'enregistrement 8 pistes est actif et jusqu'à 8 entrées peuvent être employées simultanément. Chaque entrée peut alors être commutée on ou off individuellement.

3. En jouant de votre instrument, tournez la commande [INPUT] ou la commande [GUITAR/BASS INPUT] de l'entrée sélectionnée à l'étape 2 pour ajuster la sensibilité d'entrée.

Faites le réglage pour que l'indicateur de crête [PEAK] ne s'allume que légèrement quand vous jouez de l'instrument à son plus fort volume.

4. Pour enregistrer en insérant un effet, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section d'effet et tournez la molette pour régler la position d'insertion d'effet sur IN.

Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

TRUC

- Avec les réglages par défaut d'un Projet, l'effet par insertion s'insère dans le mixer d'entrées et un Patch adapté à l'enregistrement de guitare/basse est sélectionné.
- Pour enregistrer le son sans insertion d'effet, pressez la touche [BYPASS] en section d'effet.

5. Pressez une des touches [ALGORITHM] de la section d'effet pour choisir l'algorithme voulu puis utilisez les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] ou la molette pour sélectionner le Patch à utiliser.

```
INSERT
MRS-DRV   No.0
```

6. Tout en jouant de votre instrument, ajustez le niveau d'enregistrement en tournant la commande [REC LEVEL].

La commande [REC LEVEL] ajuste le niveau du signal avant envoi à la piste d'enregistrement (c'est-à-dire après insertion d'effet). L'indicateur [CLIP] s'allumera si le niveau est trop haut. Réglez le niveau d'enregistrement aussi haut que possible, mais évitez les réglages qui font s'allumer l'indicateur [CLIP].

TRUC

- Le niveau du signal envoyé à la piste d'enregistrement changera en fonction des réglages des paramètres de l'effet inséré. Si vous changez de Patch d'effet ou éditez ses paramètres, vous devrez revérifier que le niveau d'enregistrement reste adapté.
- Le réglage précis du paramètre de commande [REC LEVEL] peut être visualisé en pressant toute touche en section Track Parameter puis en pressant la touche curseur Bas pour que la valeur "REC LVL" s'affiche.

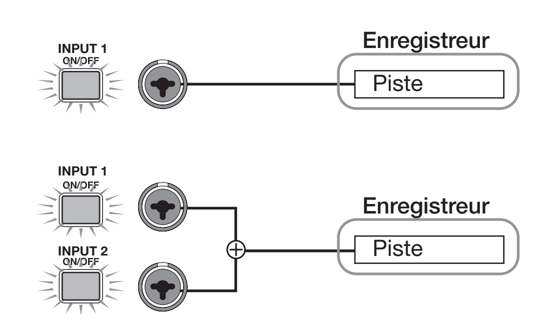
7. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste destination de l'enregistrement pour l'allumer en rouge.

Le signal reçu du mixer d'entrées sera envoyé à la piste d'enregistrement. Vous pouvez sélectionner le mode d'enregistrement pour deux pistes mono (1 - 8) ou une piste stéréo (9/10 – 15/16).

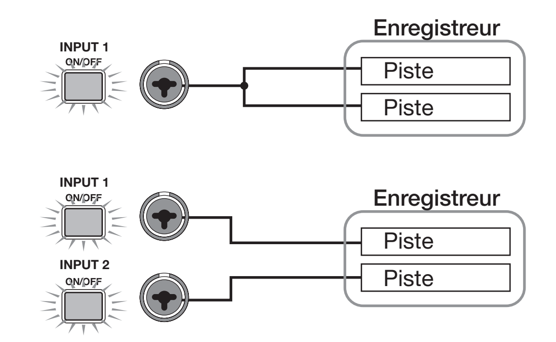
Quand vous sélectionnez deux pistes mono, seules les paires impaire/paire peuvent être sélectionnées (1/2, 3/4, 5/6, 7/8). Pour sélectionner deux pistes, pressez répétitivement la touche de statut d'une piste jusqu'à ce qu'elle soit allumée en rouge, puis tenez enfoncée la touche en pressant la touche de statut de l'autre piste.

Le trajet du signal du mixer d'entrées à la piste changera comme suit, selon le nombre d'entrées et de pistes d'enregistrement.

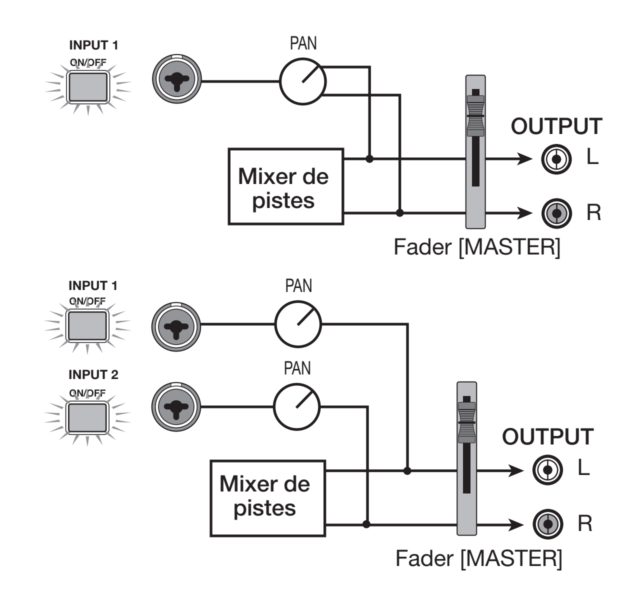
- **Une piste mono sélectionnée pour l'enregistrement**



- **Une piste stéréo ou deux pistes mono sélectionnées pour l'enregistrement**



- **Pas de piste sélectionnée pour l'enregistrement**



NOTE

- Le schéma ci-dessus montre le trajet du signal dans l'effet inséré dans le mixer d'entrées. Si l'effet par insertion est employé, le trajet du signal change, selon le nombre de canaux d'entrée et sortie de l'effet (→ p. 141).
- En mode d'enregistrement 8 pistes (→ p. 45), les signaux des entrées1 – 8 sont envoyés aux pistes 1 – 8.

TRUC

- Quand aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée, les signaux d'entrée sont directement envoyés au fader [MASTER]. Les commandes de panoramique du mixer d'entrées peuvent servir à régler la valeur de panoramique du signal envoyé au fader [MASTER] (quand une piste d'enregistrement est sélectionnée, le réglage de panoramique du mixer d'entrées n'a pas d'effet sur le signal).
- En utilisant la fonction de report (Bounce), vous pouvez appliquer l'effet de la boucle d'envoi/retour au signal d'entrée pour l'enregistrement (→ p. 42).

Réglage du signal de chaque piste (paramètres de piste)

Le mixer d'entrées et le mixer de pistes vous permettent de régler différents aspects pour chaque piste (nommés paramètres de piste), tels que le panoramique et l'intensité de l'effet de la boucle envoi/retour. Cette section décrit comment régler ces paramètres de piste.

1. Pressez n'importe quelle touche dans la section Track Parameter (paramètres de piste).

Presser n'importe laquelle des touches de la section Track Parameter affiche le paramètre de piste correspondant. Les touches actives pour la piste/entrée visée sont allumées. Les touches des paramètres inactifs et des paramètres non inclus dans cette piste/entrée sont éteintes.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite ou les touches de statut et les touches [ON/OFF] pour sélectionner la piste/entrée.

TRUC

- Pour sélectionner une seule piste d'une paire de pistes stéréo (telle que la piste 9 ou la piste 10), pressez répétitivement la touche de statut.
- En mode d'enregistrement 8 pistes, 8 entrées peuvent être utilisées simultanément. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner l'entrée avec la touche [ON/OFF] et régler les paramètres de piste pour chaque entrée (excepté le niveau d'enregistrement). L'afficheur donne le numéro de l'entrée (INPUT 1, INPUT 7, etc.)

3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre de piste que vous voulez régler.

Pour une liste des paramètres disponibles, voir le tableau en page suivante. Pour les paramètres de piste qui ont des touches dédiées, vous pouvez sélectionner directement le paramètre en pressant la touche correspondante

4. Tournez la molette pour régler la valeur.

5. Pour les paramètres devant être réglés on/off (marqués d'un astérisque dans le tableau de la page suivante), pressez répétitivement la touche correspondante dans la section Track Parameter jusqu'à ce que la touche s'éteigne.

Chaque pression de la touche fait alterner entre statut allumé (on) et éteint (off). Par exemple, quand vous commutez de ON en OFF la correction des hautes fréquences par l'égaliseur, l'affichage change comme suit. Presser la touche correspondante une nouvelle fois restaure le statut précédent.

- **Statut On**

```
TR1
EQ HI G   0dB
```

- **Statut Off**

```
TR1
EQ HI     OFF
```

6. Répétez les étapes 3-5 jusqu'à ce que tous les paramètres voulus soient réglés.

Si nécessaire, vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite, les touches de statut et les touches [ON/OFF] dans ces conditions pour changer de piste/entrée et régler d'autres paramètres.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

◆ Liste des paramètres de piste

Paramètre	Affichage	Plage de réglage	Description	Pistes 1 – 8	Pistes 9 – 16	Piste Master	Piste batt./ basse	Entr. 1 – 8
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	-12 – +12dB	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences dans une plage de -12 à +12 dB. Ne s'affiche que si HI EQ est sur On.	O	O		O	
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Règle la fréquence d'action sur les hautes fréquences. Ne s'affiche que si HI EQ est sur On.	O	O		O	
EQ MID GAIN (*)	EQ MID G	-12 – +12dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyenne dans une plage de -12 à +12 dB. Ne s'affiche que si MID EQ est sur On.	O	O		O	
EQ MID FREQUENCY (*)	EQ MID F	40 – 18000(Hz)	Règle la fréquence d'action sur les fréquences moyennes. Ne s'affiche que si MID EQ est sur On.	O	O		O	
EQ MID Q-FACTOR (*)	EQ MID Q	0.1 – 1.0	Règle la valeur Q (largeur de bande) de la correction des fréquences moyennes. Ne s'affiche que si MID EQ est sur On.	O	O		O	
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	-12 – +12dB	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences dans une plage de -12 à +12 dB. Ne s'affiche que si LOW EQ est sur On.	O	O		O	
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Règle la fréquence d'action sur les basses fréquences. Ne s'affiche que si LOW EQ est sur On.	O	O		O	
CHORUS/ DELAY SEND LEVEL (*)	CHO SEND	0 – 100	Règle le niveau d'envoi à l'effet chorus/delay pour la piste/entrée.	O	O		O	O
REVERB SEND LEVEL (*)	REV SEND	0 – 100	Règle le niveau d'envoi à l'effet reverb pour la piste/entrée.	O	O		O	O
SUB-OUT SEND ON/OFF (*)	SUB SEND	ON/OFF	Détermine si le signal des prises MASTER OUTPUT (signal de piste Master) est aussi envoyé à la prise STEREO SUB-OUT.			O		
SUB-OUT SEND LEVEL (*)	SUB SEND LVL	0 – 127	Règle le niveau du signal envoyé de la piste/entrée à la prise STEREO SUB-OUT (→ p. 82).	Δ	Δ		Δ	Δ
SUB-OUT SEND PAN (*)	SUB SEND Pan	L100 – 0 – R100	Règle le panoramique du signal envoyé par la piste/entrée à la prise STEREO SUB-OUT.	Δ	Δ		Δ	Δ
PAN (*)	PAN	L100 – 0 – R100	Règle la valeur de panoramique du signal de piste/entrée. Pour les pistes stéréo, le paramètre règle la balance de niveau gauche/droite	O	O		O	O
V-TAKE	TR x-y	x=1 – 16 y=1 – 10	Sélectionne la V-take utilisée pour la piste (→ p. 35). x est le numéro de piste et y le numéro de V-take.	O	O	O		
FADER	FADER	0 – 127	Règle le niveau de volume actuel.	O	O	O	O	
REC LVL	REC LVL	0 – 127	Règle le niveau d'enregistrement.					O
STEREO LINK	ST LINK	ON/OFF	Contrôle la fonction de couplage stéréo de deux pistes mono (→ p. 82).	O				
INVERT	INVERT	ON/OFF	Permet d'inverser la phase de piste/entrée. Sur off, la phase est normale, sur on, la phase est inversée.	O	O		O	O

Symbole (*): signale un paramètre qui peut être directement commuté on et off avec une touche de la section Track Parameter.

O: Paramètre valide pour cette piste/entrée

Δ: Le triangle signale un paramètre qui n'est affiché que lorsque le paramètre SUB-OUT SEND LVL ON/OFF de la piste Master est sur off.

Couplage de deux pistes (stereo link)

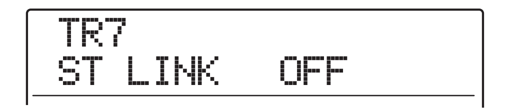
Dans le MRS-1608, les paramètres de pistes mono adjacentes de numéros impair/pair (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) peuvent être couplés, donnant une paire de pistes stéréo (cette fonction est nommée "couplage stéréo" ou "stereo link"). La procédure de réglage est la suivante

1. Pressez n'importe quelle touche dans la section Track Parameter.

2. Pressez la touche de statut d'une des deux pistes à coupler en stéréo.

3. Pressez répétitivement la touche curseur Bas jusqu'à ce que l'indication suivante apparaisse.

C'est l'écran de paramètre STEREO LINK.



4. Tournez la molette pour commuter le réglage sur ON.

Le couplage stéréo sera immédiatement activé afin que la piste sélectionnée et la piste de numéro impair/pair adjacente soient couplées. Pour découpler les pistes, ramenez le réglage sur OFF.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

TRUC

- Pour régler le volume de pistes couplées en stéréo, utilisez le fader impair (le fader pair n'a pas d'effet).
- Le panoramique PAN de deux pistes couplées en stéréo fonctionnera comme un paramètre de balance en réglant la balance de volume entre les pistes.
- Quand le couplage stéréo est activé, le paramètre de phase et le paramètre de sélection de V-take peuvent être réglés individuellement pour chaque piste.

Affecter un signal d'entrée/piste à la prise SUB-OUT

En statut par défaut d'un Projet, la prise STEREO SUB-OUT produit le même signal que les prises MASTER OUTPUT. Par conséquent, elle peut être utilisée comme prise casque supplémentaire. Si nécessaire, le niveau et le panoramique du signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT peuvent être individuellement contrôlés pour chaque entrée ou piste, donnant un mixage différent de celui des prises MASTER OUTPUT. C'est pratique pour créer un mixage d'écoute de contrôle ou pour n'envoyer que le signal d'une piste/entrée spécifique à un effet externe.

TRUC

- Pour les pistes audio et la piste de batterie/basse, le signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT est pris juste avant le fader.
- Pour les entrées 1 – 8, le signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT est pris juste après la commande [REC LEVEL].

1. Connectez un système d'écoute ou un effet externe à la prise STEREO SUB-OUT.

Utilisez la commande [STEREO SUB-OUT] pour régler le signal de la prise STEREO SUB-OUT à un niveau adapté.

TRUC

Pour connecter un système à entrée stéréo, utilisez un câble en Y (une fiche stéréo + 2 fiches mono). Si vous connectez les deux fiches mono du câble en Y à des effets différents, la prise STEREO SUB-OUT fonctionne comme deux prises de sortie auxiliaire AUX OUT. Dans ce cas, vous pouvez régler le panoramique du signal envoyé de la piste/entrée à la prise STEREO SUB-OUT à fond à gauche ou à droite pour sélectionner l'effet visé.

2. Pressez la touche de statut [MASTER] puis la touche [SUB-OUT SEND] dans la section Track Parameter.

L'indication "MASTER SUB SEND" s'affiche.

Par défaut pour un Projet, le paramètre SUB-OUT SEND ON/OFF de piste Master est sur ON afin que la prise STEREO SUB-OUT produise le même signal que les prises MASTER OUTPUT.

Dans ces conditions, le signal des autres pistes ou entrées ne peut pas être directement envoyé à la prise STEREO SUB-OUT.

```
MASTER
SUB SEND  ON
```

Quand le paramètre SUB-OUT SEND ON/OFF de la piste Master est sur ON, l'indication "xxx SUB SEND MASTER" (où xxx est le nom de piste/entrée) s'affiche lors de l'appel d'une autre piste ou entrée. Pour cette piste/entrée, le paramètre SUB-OUT SEND ne peut pas être modifié.

3. Tournez la molette pour régler le paramètre sur OFF.

Dans ces conditions, le niveau du signal envoyé par chaque piste/entrée à la prise STEREO SUB-OUT peut être réglé individuellement.

TRUC

- Vous pouvez aussi alterner entre ON et OFF en pressant la touche [SUB-OUT SEND].
- En sélectionnant ON, vous pouvez retourner au statut d'origine à tout moment.

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et les touches de statut pour sélectionner la piste/entrée et tournez la molette pour régler le niveau du signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT.

Quand le Projet est en condition par défaut, le paramètre SUB-OUT SEND LVL est réglé à 0 pour toutes les pistes/entrées. Un réglage de 100 donne un gain unitaire (0 dB) pour le signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT.

```
TR1
SUB SEND  LVL 100
```

5. Pressez la touche curseur Bas jusqu'à ce que l'indication suivante s'affiche. Puis tournez la molette pour régler le panoramique du signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT.

La plage de réglage de panoramique va de L100 (extrême gauche) à R100 (extrême droite) en passant par 0 (centre). En pressant la touche curseur Haut, vous pouvez retourner à la condition de l'étape 4.

```
TR2
SUB SEND  Pan R32
```

6. Répétez les étapes 4 – 5 pour régler le niveau de sortie des signaux de toutes les pistes/entrées envoyés à la prise STEREO SUB-OUT.

Vous pouvez régler le paramètre SUB-OUT SEND d'une piste/entrée sur OFF en pressant répétitivement la touche [SUB-OUT SEND] pour qu'elle s'éteigne. C'est utile pour faire temporairement sortir cette piste/entrée du mixage. Presser à nouveau la touche redonne un réglage ON et restaure les conditions d'origine.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Utiliser la fonction Solo

Si désiré, vous pouvez neutraliser toutes les pistes sauf une quand la section enregistreur est en lecture. Cette fonction s'appelle "solo". Elle est pratique pour, par exemple, affiner les paramètres d'une piste spécifique.

1. Depuis l'écran principal, passez la section enregistreur en lecture et pressez la touche [SOLO].

La touche s'allume.

NOTE

Quand la touche [SOLO] est allumée, les signaux d'entrée sont toujours mixés. Si nécessaire, désactivez les entrées en pressant les touches [ON/OFF] correspondantes.

2. Utilisez la touche de statut (excepté pour MASTER) pour sélectionner la piste à écouter en solo.

La touche de statut s'allume en vert, et seule la piste correspondante est entendue. Vous pouvez utiliser le fader de la piste pour régler le volume.

TRUC

- Pour les pistes stéréo, les deux pistes sont entendues.
- Quand la touche [SOLO] est allumée, deux pistes mono couplées en stéréo seront jouées individuellement.

3. Pour annuler la fonction Solo, pressez une fois encore la touche [SOLO].

La touche s'éteint.

Sauvegarde/rappel des réglages du mixer (fonction Scène)

Les réglages actuels de mixer et d'effet peuvent être sauvegardés comme "Scène" dans une zone de mémoire spéciale, et rappelés manuellement ou automatiquement selon vos désirs. C'est pratique pour comparer différents mixages, ou pour automatiser les procédures de mixage. Une Scène contient les données suivantes.

- **Paramètres de piste (excepté pour le réglage on/off de couplage de piste et le numéro de V-take actuellement sélectionné)**
- **Etat de toutes les touches de statut (play/mute)**
- **Source d'entrée/Numéro du patch d'effet par insertion**
- **Numéro du patch de l'effet par boucle envoi/retour (chorus/delay, reverb)**
- **Réglages des faders**

Jusqu'à 100 Scènes différentes peuvent être stockées en mémoire. Les données de Scènes mémorisées sont sauvegardées sur le disque dur interne comme partie du projet sélectionné.

Sauvegarde d'une Scène

Cette section explique comment sauvegarder les réglages actuels en tant que Scène.

1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle.

2. Tournez la molette pour choisir le numéro de Scène (0 - 99) où les données seront sauvegardées.

Si vous sélectionnez un numéro de Scène où se trouvent déjà des données, celles-ci seront effacées et remplacées par les nouvelles données.

3. Pressez la touche [STORE].

Le premier caractère du nom de Scène clignote. Dans ces conditions, vous pouvez donner un nom à une Scène.

TRUC

Le nom par défaut est "SCENExxx" (où xxx est le numéro de Scène).

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Répétez cela jusqu'à ce que le nom soit celui voulu. Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 36.

5. Pour effectuer la mémorisation, pressez la touche [STORE] ou la touche [ENTER].

Les réglages actuels de mixer et d'effet seront sauvegardés comme une Scène. Quand le processus est terminé, l'appareil revient à l'affichage de l'étape 2. Pour annuler la procédure, vous pouvez presser la touche [EXIT] à la place de ces touches pour retourner à l'écran précédent.

6. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

Rappel d'une Scène sauvegardée

Cette section explique comment rappeler une Scène qui a été sauvegardée en mémoire.

1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle.

L'afficheur indique le numéro de Scène qui sera rappelé.

2. Tournez la molette pour sélectionner la Scène à rappeler.

TRUC

En pressant la touche [EDIT] après avoir sélectionné une Scène, vous pouvez éditer le nom de la Scène. Référez-vous aux étapes 4 – 5 de "Sauvegarde d'une Scène" pour éditer le nom.

3. Pour rappeler la Scène sélectionnée, pressez la touche [ENTER].

La Scène est rappelée, l'indication "CALL" s'affiche et l'unité redevient comme à l'étape 1.
Si vous pressez la touche [EXIT] à la place de [ENTER], la procédure est annulée et l'appareil revient à l'écran principal.

Changement automatique de Scène

Le MRS-1608 vous permet d'assigner une Scène à un marqueur (→ p. 46) qui a été placé à l'emplacement désiré dans le morceau. Vous pouvez ainsi faire changer automatiquement la Scène. C'est pratique pour changer le mixage ou les réglages d'effet en cours de morceau.

1. Accédez au point du morceau où vous désirez changer le mixage et pressez la touche [MARK] de la section de contrôle.

Un marqueur est programmé à ce point. Répétez cette étape pour placer des marqueurs à tous les autres points où vous désirez changer le mixage.

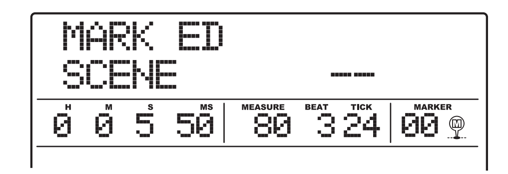
2. Sauvegardez le mixage de début de morceau ainsi que les autres réglages de mixage utilisés dans le morceau comme des Scènes.

3. L'enregistreur étant arrêté, pressez la touche ZERO [⏮] dans la section transport pour retourner au début du morceau.

Le début du morceau (position zéro du compteur) contient déjà le marqueur numéro zéro. D'abord, vous assignerez la Scène de démarrage à ce marqueur.

4. Pressez la touche [MARK].

Quand vous pressez la touche [MARK] à l'emplacement où un marqueur a été assigné, un écran apparaît dans lequel vous pouvez assigner une Scène au marqueur correspondant.

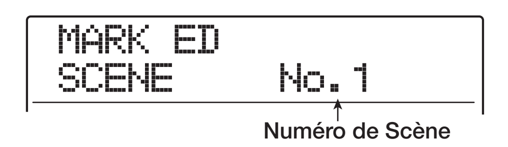


NOTE

Si vous pressez la touche [MARK] à un emplacement auquel aucun marqueur n'est assigné, un nouveau marqueur sera assigné à cet emplacement.

5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la Scène que vous désirez assigner à ce marqueur et pressez la touche [ENTER].

Cette Scène sera assignée au marqueur.



TRUC

Pour annuler une affectation de Scène, tournez la molette pour que l'afficheur indique " -- ".

6. Utilisez les touches MARKER [◀◀]/[▶▶] pour accéder au marqueur suivant auquel vous voulez faire changer le mixage et affecter une Scène de la même façon.

7. Quand toutes les Scènes désirées ont été affectées, revenez à la position de début de l'enregistreur et lancez la reproduction.

Chaque fois que le morceau atteint un marqueur auquel une Scène a été affectée, les réglages de cette Scène sont rappelés.

8. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

Supprimer certains paramètres d'une Scène

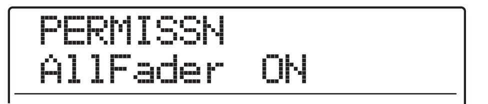
Si désiré, vous pouvez désactiver un groupe de paramètres sauvegardés dans une Scène. Ces paramètres ne changeront pas lorsque la Scène sera rappelée. Les groupes de paramètres suivants peuvent être choisis et rendus actifs ou inactifs.

Groupe	Paramètre
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ MID
	EQ LO
	Envoi au chorus
	Envoi à la reverb
	Panoramique
	Lecture/neutralisation
INSERT EFFECT	Numéro de Patch
	Source d'entrée
CHORUS/DELAY	Numéro de Patch
REVERB	Numéro de Patch
ALL FADER	Position des faders
MASTER FADER	Position du fader [MASTER]

Par exemple, après avoir programmé une séquence de changements de Scène automatiques, vous pouvez vouloir désactiver le groupe des paramètres de piste (Track Parameter) et régler les paramètres d'égalisation et de panoramique manuellement pour chaque piste.

1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle puis pressez la touche [UTILITY/ TRACK EDIT] en section afficheur.

L'écran suivant s'affiche. Dans ces conditions, vous pouvez choisir si la Scène commande les actions de faders.



2. Tournez la molette pour régler ON ou OFF la permission pour les faders.

Excepté pour les faders, la commande de Scène pour les autres groupes peut être activée ou désactivée en pressant une des touches ci-dessous dans les conditions de l'étape 1.

- **Groupe des paramètres de piste**

N'importe quelle touche de statut exceptée la touche de statut [MASTER]

- **Groupe de l'effet par insertion**

N'importe quelle touche [ALGORITHM]

- **Groupe CHORUS/DELAY**

Touche [CHORUS/DELAY]

- **Groupe REVERB**

Touche [REVERB]

- **Groupe MASTER FADER**

Touche de statut [MASTER]

Quand un groupe est activé, la touche correspondante est allumée et quand le groupe est désactivé, la touche clignote.

TRUC

- Le réglage on/off du groupe des paramètres de piste (Track Parameter) peut se faire individuellement pour chaque piste.
- Vous pouvez également utiliser les touches curseur Haut/Bas pour activer ou désactiver tous les groupes d'un coup excepté le groupe MASTER FADER.

3. Quand le réglage est terminé, pressez répétitivement la touche [EXIT].

L'écran principal revient.
Les réglages faits ici sont stockés comme partie du Projet.

Référence [Rythmique]

Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la section rythmique intégrée du MRS-1608.

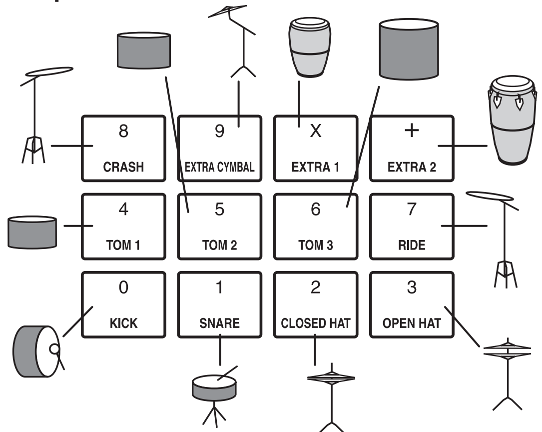
A propos de la section rythmique

La section rythmique du MRS-1608 utilise des sons de batterie et des sons de basse internes pour produire un accompagnement rythmique. Elle peut être employée à la place d'un métronome en jouant des motifs rythmiques simples ou vous pouvez programmer une séquence de motifs (Patterns) rythmiques et une progression d'accords dans l'accompagnement rythmique pour la totalité d'un morceau.
La section rythmique est composé des éléments suivants.

Kits de batterie et programmes de basse

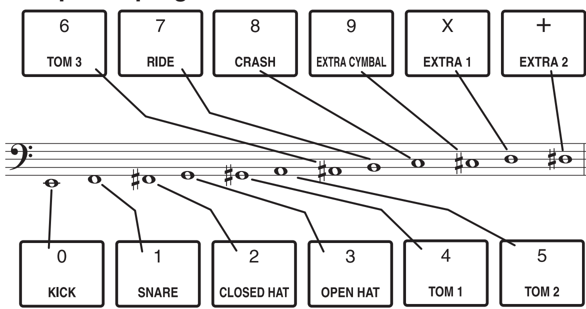
L'accompagnement créé par la section rythmique est produit par un "kit de batterie" et un "programme de basse".
Le kit de batterie est un ensemble de 36 sons de batterie/percussion tels que grosse caisse, caisse claire et conga. Une combinaison de sons de batterie/percussion et de kits de batterie à utiliser dans un Projet est appelée un "ensemble sonore rythmique". Un ensemble sonore rythmique contient plus de 80 sons de batterie/percussion et 15/14 kits de batterie. A partir d'un tel ensemble sonore rythmique, vous pouvez aussi sélectionner les sons désirés et créer vos propres kits de batterie.
Vous pouvez sélectionner un de ces kits et utiliser les pads de la façade pour déclencher manuellement chaque son, ou vous en servir de générateur de sons pour l'accompagnement rythmique.

Exemple de kit de batterie

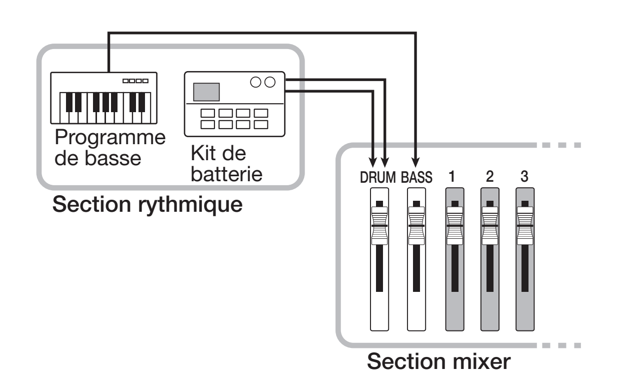


Un programme de basse est un son de basse, tel qu'une basse électrique ou acoustique, qui peut être joué comme une gamme avec les pads de la façade. Le MRS-1608 a 13 programmes de basse. Vous pouvez en choisir un et jouer sur une gamme, avec les pads, ou l'utiliser comme source sonore pour l'accompagnement rythmique.

Exemple de programme de basse



Le signal produit par le kit de batterie (stéréo) et celui produit par le programme de basse (mono) sont envoyés aux faders correspondants du mixer interne, où vous pouvez régler indépendamment le volume, le panoramique (la balance), l'égaliseur (EQ) et d'autres paramètres et appliquer des effets par boucle envoi/retour.



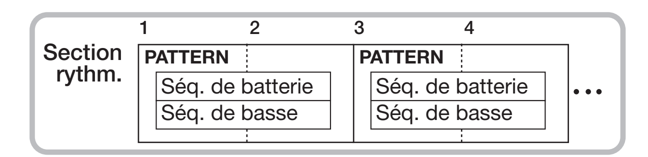
NOTE

Quand vous utilisez l'échantillonneur à pads (→ p. 121), le son du kit de batterie/programme de basse n'est pas disponible.

Patterns rythmiques

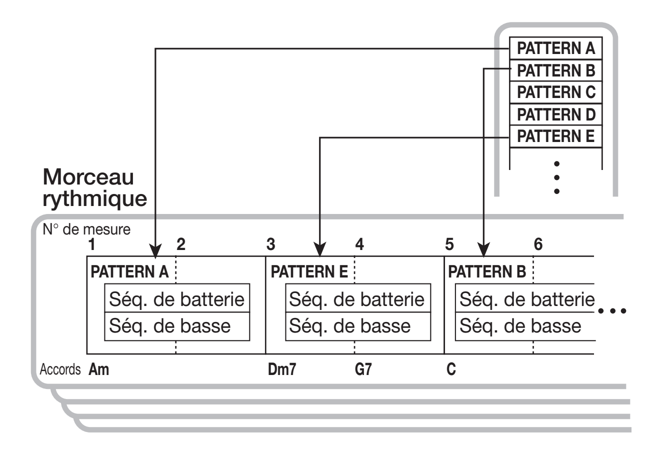
Un nouveau projet contient des Patterns (motifs) d'accompagnement avec des données de batterie/basse s'étendant jusqu'à 99 mesures. Ces Patterns d'accompagnement sont appelés “Patterns rythmiques”. Le MRS-1608 peut en contenir 511. Dans chaque Pattern rythmique, la zone qui contient les données de jeu de batterie est nommée “séquence de batterie”, et celle qui contient les données de jeu de basse “séquence de basse”.

Par défaut, un Projet contient des Patterns rythmiques pré-programmés dans les numéros 000 – 472, 509 – 510. Vous pouvez éditer une portion de Pattern rythmique, ou utiliser un emplacement vide et créer un Pattern rythmique entièrement nouveau. Les Patterns rythmiques modifiés ou créés sont sauvegardés sur le disque dur avec les autres Patterns rythmiques comme partie du projet.



Morceau rythmique

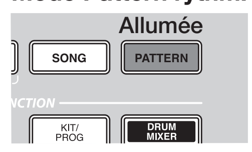
Plusieurs Patterns rythmiques enchaînés selon l'ordre de lecture désiré forment un “morceau rythmique”. En dehors des données de Pattern rythmique, un morceau rythmique contient des informations sur différents aspects tels qu'accord, tempo et format de mesure pour créer l'accompagnement d'un morceau dans sa totalité. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 10 morceaux rythmiques par Projet.



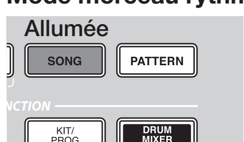
Mode Pattern rythmique et mode morceau rythmique

La section rythmique peut fonctionner selon deux modes: le “mode Pattern rythmique”, dans lequel vous créez et reproduisez des Patterns rythmiques, et le “mode morceau rythmique”, dans lequel vous créez et reproduisez des morceaux rythmiques. Un de ces deux modes sera toujours sélectionné.
Le mode Pattern rythmique est sélectionné en pressant la touche [PATTERN] et le mode morceau rythmique en pressant la touche [SONG]. La touche sélectionnée s'allume.

Mode Pattern rythm.



Mode morceau rythm.



Synchroniser la section enregistreur et la section rythmique

Avec les réglages par défaut du MRS-1608, la section rythmique fonctionnera en synchronisation avec la section enregistreur. Quand vous utilisez la section transport pour lancer la section enregistreur, le Pattern ou morceau rythmique commence aussi à jouer. Si désiré, la section rythmique peut être déconnectée de la section enregistreur et utilisée comme une boîte à rythmes + ligne de basse indépendante.

Pour voir si l'enregistreur est synchronisé avec la section rythmique, regardez le statut allumé/éteint de la touche [RHYTHM] en section afficheur. Quand le fonctionnement est synchronisé, cette touche est éteinte. Quand la touche est pressée pour qu'elle s'allume, l'enregistreur est séparé et la section rythmique fonctionne de façon autonome
Pour retrouver la condition d'origine, pressez la touche [RECORDER] ou la touche [EXIT].

Lecture de Patterns rythmiques

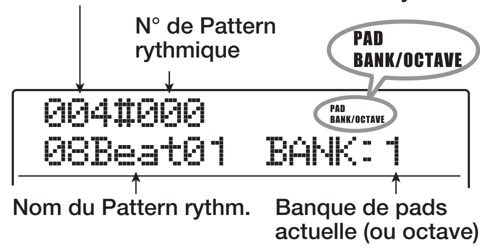
Cette section explique comment faire jouer des Patterns rythmiques, comment changer le tempo, et comment changer de kit de batterie ou de programme de basse.

Sélectionner et faire jouer un Pattern rythmique

Cette section explique comment sélectionner et faire jouer un des 511 Patterns rythmiques.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] en section rythmique pour qu'elle s'allume.

L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît. Dans ce mode, les informations suivantes sont affichées.



TRUC

- Quand vous pressez la touche [PATTERN] en écran principal, la touche [RHYTHM] de la section afficheur clignote. Cela indique que la section rythmique est synchronisée avec l'enregistreur.
- Le côté droit de l'afficheur donne la banque de pads (combinaison des sons de batterie jouables avec les pads) ou l'octave (tessiture du programme de basse).

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique à jouer.

Par défaut dans un Projet, des Patterns sont programmés dans les numéros 000 – 472, 509 – 510.

3. Pressez la touche PLAY [▶].

Le Pattern rythmique sélectionné commencera à jouer en boucle. Si vous pressez la touche PLAY [▶] alors que la touche [RHYTHM] clignote, l'enregistreur démarre aussi quand vous lancez la reproduction du Pattern rythmique.

4. Pour neutraliser (couper) la reproduction de la piste de batterie ou de basse, pressez répétitivement la touche de statut correspondante pour qu'elle s'éteigne.

La piste correspondante sera neutralisée (coupée). Pour réactiver la piste, pressez répétitivement la même touche de statut jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

5. Pour stopper la reproduction du Pattern rythmique, pressez la touche STOP [■].

La touche PLAY [▶] s'éteint.

6. Pour faire jouer le Pattern rythmique par lui-même, pressez la touche [RHYTHM] en mode d'arrêt pour qu'elle s'allume.

La section enregistreur et la section rythmique sont désolidarisées.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

TRUC

Durant la lecture de Pattern rythmique, il est aussi possible de faire jouer les sons de la section rythmique en frappant les pads.

Changer le tempo

Vous pouvez changer le tempo du Pattern rythmique.

TRUC

Le tempo réglé ici s'applique à tous les Patterns rythmiques. Un morceau rythmique pour lequel aucune information de tempo n'est programmée utilise aussi ce tempo.

1. Pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît.

TRUC

Vous pouvez changer le tempo en mode de lecture ou à l'arrêt.

2. Pressez la touche [TEMPO].

L'affichage change comme suit.

TEMPO
BPM: 120.0

3. **Tournez la molette pour régler le tempo.**

Le tempo peut être réglé dans la plage 40.0 – 250.0 (BPM).

4. **Pour changer le tempo manuellement, frappez la touche [TEMPO] répétitivement au tempo désiré.**

L'intervalle entre les deux dernières pressions de la touche sera détecté et servira à établir le nouveau tempo.

5. **Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

NOTE

Si vous enregistrez sur les pistes audio tout en écoutant le Pattern rythmique, puis changez ultérieurement le tempo, le contenu de la piste audio et celui du Pattern rythmique ne seront plus synchronisés. Veillez à d'abord choisir le tempo.

Changer de kit de batterie/ programme de basse

Vous pouvez changer de kit de batterie/programme de basse employé par la section rythmique.

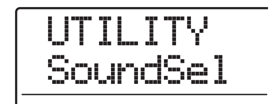
◆ Changer le kit de batterie

1. **Pressez la touche [DRUM].**

Vous pouvez maintenant utiliser les pads pour faire jouer le kit rythmique.

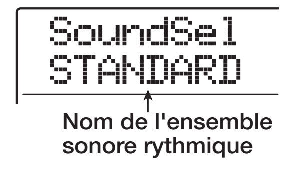
2. **Pour changer d'ensemble sonore rythmique, pressez la touche [RHYTHM] puis la touche [UTILITY/TRACK EDIT].**

Le menu utilitaire rythmique apparaît.



3. **Vérifiez que l'indication "UTILITY SoundSel" s'affiche puis pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.



NOTE

Cet écran n'apparaît pas quand l'échantillonneur à pads est utilisé.

4. **Tournez la molette pour sélectionner un ensemble sonore rythmique parmi les choix suivants puis pressez la touche [ENTER].**

Les ensembles sonores rythmiques disponibles sont:

- **STANDARD**

Sons secs de batterie et de percussion adaptés à une variété de styles.

- **ANALOG**

Sons de batterie/percussion pour hip-hop, techno, house et autres styles utilisant des boîtes à rythmes analogiques.

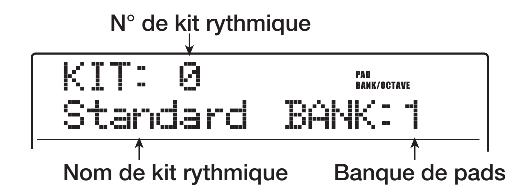
- **CLASSIC**

Sons de batterie/percussion dans le style des boîtes à rythmes autonomes ZOOM.

Quand vous pressez la touche [ENTER], l'ensemble sonore rythmique correspondant est chargé et un écran de sélection de Pattern ou morceau rythmique apparaît.

5. **Pour sélectionner un kit rythmique, pressez la touche [KIT/PROG] dans la section rythmique.**

Le kit de batterie actuellement sélectionné s'affiche.



TRUC

Si vous utilisez les touches curseur Haut/Bas en sélectionnant un kit de batterie, la combinaison des sons jouables par les pads (banque de pads) changera.

6. **Tournez la molette pour sélectionner le kit rythmique désiré.**

Le kit désiré est immédiatement activé. Pour une liste des kits pouvant être sélectionnés, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel.

7. **Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

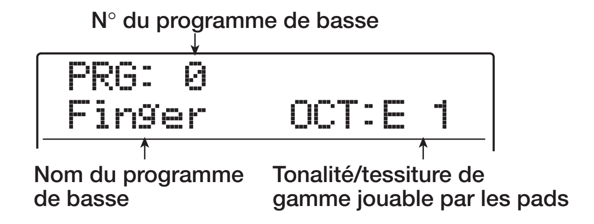
◆ Changer de programme de basse

1. Pressez la touche [BASS].

Vous pouvez maintenant utiliser les pads pour faire jouer un programme de basse.

2. Pressez la touche [KIT/PROG] dans la section rythmique.

Le programme de basse actuellement sélectionné s'affiche.



TRUC

Si vous utilisez les touches curseur Haut/Bas pendant la sélection du programme de basse, l'octave jouable par les pads sera changée.

3. Tournez la molette pour sélectionner le programme de basse désiré.

Le programme de basse est immédiatement activé. Pour une liste des programmes de basse pouvant être choisis, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel.

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Sélection du son ou de la gamme à jouer avec les pads

A l'aide des pads de la façade, vous pouvez manuellement faire jouer un kit de batterie ou un programme de basse. cette section explique comment sélectionner la combinaison de sons de batterie ou l'octave/gamme du programme de basse affectées aux pads.

TRUC

Les kits rythmiques/programmes de basse peuvent toujours être joués avec les pads, quel que soit le statut allumé/clignotant/éteint de la touche [RHYTHM].

◆ Jouer d'un kit rythmique avec les pads

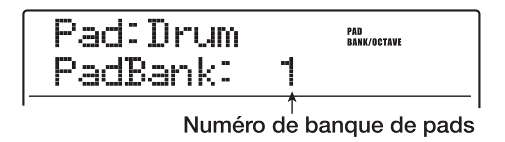
Quand vous jouez d'un kit rythmique, vous pouvez alterner entre 3 banques de pads (combinaisons de sons de batterie), soit un total de 36 sons.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [DRUM].

La touche s'allume et un kit rythmique peut être sélectionné pour jouer. Par défaut dans un Projet, c'est la banque de pads 1 qui est sélectionnée.

2. Utilisez la touche [BANK/OCTAVE] de la section rythmique pour changer de banque de pads.

Si vous pressez la touche [BANK/OCTAVE] alors qu'un kit rythmique est sélectionné, l'écran de sélection de banque de pads apparaît.



3. Tournez la molette pour sélectionner la banque de pads désirée (1 – 3).

Les sons affectés aux pads changent immédiatement.

4. Frappez les pads pour jouer.

Allumez et éteignez la touche de statut [DRUM] si nécessaire et utilisez le fader [DRUM] pour régler le volume.

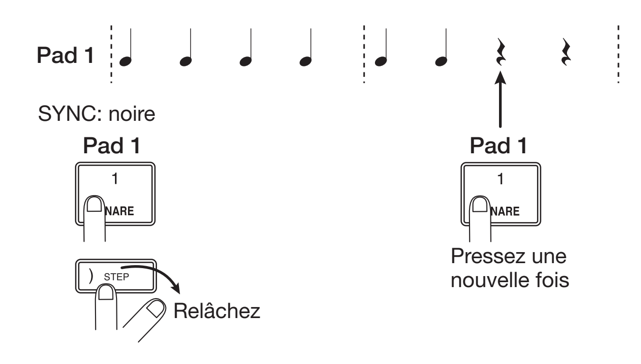
5. Pour faire jouer répétitivement un pad spécifique (roulement), pressez la touche [STEP] de la section rythmique pour obtenir l'affichage suivant.

```
RollPlay
SYNC:      1/4
```

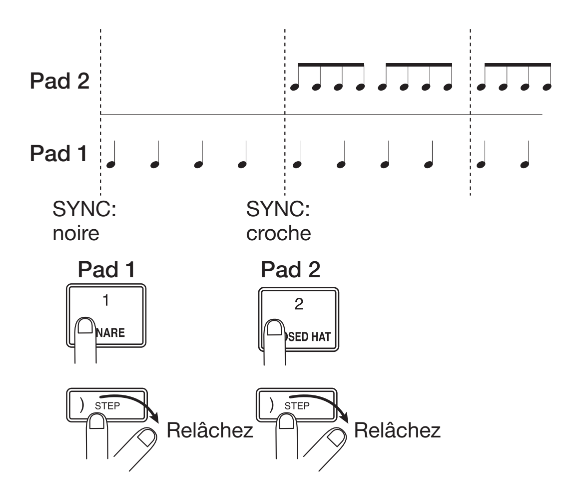
Quand vous tournez la molette dans cet écran, l'intervalle des coups du roulement pour être réglé comme suit.

- 2/4 – 8/4. . . . . Noire x 2 – 8
- 1/3 . . . . Blanche de triolet
- 3/8 . . . . Noire pointée
- 1/4 . . . . Noire (par défaut)
- 3/16 . . . . Croche pointée
- 1/6 . . . . Noire de triolet
- 1/8 . . . . Croche
- 1/12 . . . . Croche de triolet
- 1/16 . . . . Double-croche
- 1/24 . . . . Double-croche de triolet
- 1/32 . . . . Triple-croche
- HI . . . . 1 clic (1/48 de noire)

Quand vous frappez un pad en pressant la touche [STEP], le pad joue répétitivement à l'intervalle spécifié (production d'un roulement). Par exemple, vous pouvez répéter un coup de grosse caisse toutes les noires ou faire jouer une charleston toutes les double-croches. Pour stopper le roulement, lâchez le pad.
Si vous relâchez d'abord la touche [STEP], le roulement continue même si vous relâchez le pad. Pour stopper le roulement dans ce cas, pressez le pad une fois encore.



Vous pouvez aussi choisir un intervalle différent pour des pads différents. par exemple, quand vous sélectionnez un intervalle de noire pour le pad 1 et un intervalle de croche pour le pad 2, les roulement suivants sont obtenus.



Pour retourner à l'écran précédent, pressez la touche [EXIT].

TRUC
La fonction de production de roulement est aussi pratique durant la saisie de Pattern rythmique en temps réel.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

◆ Jouer un programme de basse avec les pads

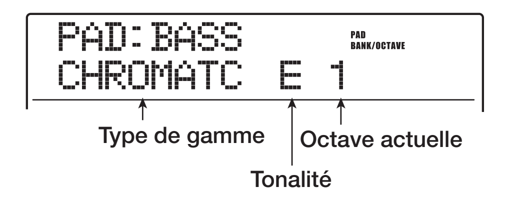
Quand vous jouez d'un programme de basse, vous pouvez spécifier une gamme et une octave, qui changeront la hauteur des sons affectés aux pads.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [BASS].

La touche s'allume et vous pouvez sélectionner un programme de basse à jouer.

2. Utilisez la touche [BANK/OCTAVE] de la section rythmique pour changer la gamme et l'octave produites par les pads.

Si vous pressez la touche [BANK/OCTAVE] alors qu'un programme de basse est sélectionné, le type de gamme, la tonalité et l'octave actuellement choisis s'affichent. En changeant ces valeurs, vous pouvez changer la hauteur des sons affectés aux pads.

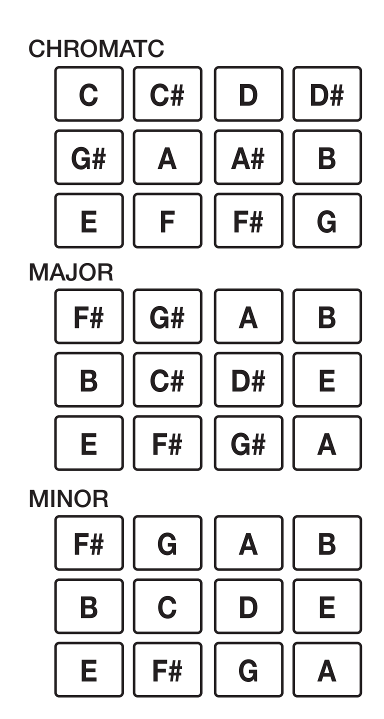


3. Pour changer la tonalité de la gamme, utilisez les touches curseur Haut/Bas.

La plage de réglage est C – B (do - si) par demi-tons. La note spécifiée ici sera produite par le pad 1.

4. Pour changer le type de gamme, utilisez les touches curseur Gauche/Droite.

Les sélections de type de gamme sont CHROMATC (chromatique), MAJOR (majeure) et MINOR (mineure). Par exemple, quand la tonalité de "E" (mi) est sélectionnée, la hauteur des pads change comme suit selon la sélection de type de gamme.



5. Tournez la molette pour changer l'octave produite par les pads.

L'octave des pads peut être sélectionnée sur 4 niveaux (1-4). Par exemple, un changement de 1 à 2 transposera d'une octave vers le haut la hauteur affectée aux pads. Tout changement de réglage prend immédiatement effet.

6. Frappez les pads pour jouer.

Allumez et éteignez la touche de statut [BASS] si nécessaire et utilisez le fader [BASS] pour régler le volume.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Création d'un Pattern rythmique original

Cette section explique comment vous pouvez créer vos propres Patterns rythmiques. Il y a deux façons pour cela: la programmation en temps réel où vous enregistrez votre jeu sur les pads de la façade, et la programmation pas à pas où vous saisissez à l'arrêt les sons un à un.

Préparations

Avant de commencer à enregistrer, vous devez faire différents réglages pour le Pattern rythmique, tels que le nombre de mesures et leur format, ainsi que la valeur de quantification (plus petite unité d'enregistrement). Par défaut, un Pattern rythmique vide a un format en 4/4 et une durée de 2 mesures.

NOTE

Après avoir lancé la procédure de saisie de Pattern rythmique, vous ne pouvez plus changer le format de mesure, ni le nombre de mesures. Veillez à faire ces réglages à l'avance.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN].

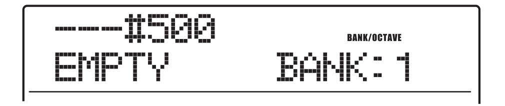
L'écran de sélection de Pattern rythmique s'affiche.

2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche s'allume et la création et l'édition d'un Pattern rythmique deviennent possible.

3. Tournez la molette pour sélectionner un Pattern rythmique vide.

L'indication "EMPTY" s'affiche quand un Pattern vide est sélectionné.



TRUC

S'il n'y a pas de Pattern rythmique vide, effacez un Pattern inutilisé (→ p. 103).

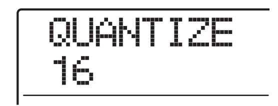
4. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique apparaît.



5. Pour fixer la valeur de quantification (Quantize), assurez-vous que “EDIT QUANTIZE” est affiché et pressez la touche [ENTER].

L’affichage change comme suit. La valeur de quantification est la plus petite unité temporelle pour la programmation d’un Pattern. Quand vous programmez le Pattern en temps réel, votre jeu est enregistré sur les intervalles de note sélectionnés ici.
Le réglage par défaut est 16 (une double-croche).



6. Tournez la molette pour sélectionner une des valeurs de quantification suivantes. Puis pressez la touche [EXIT].

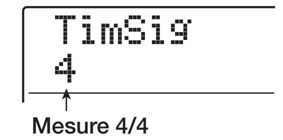
4 . . . . . .Noire
8 . . . . . .Croche
12 . . . . .Croche de triolet
16 . . . . .Double-croche (réglage par défaut)
24 . . . . .Double-croche de triolet
32 . . . . .Triple-croche
Hi . . . . .1 clic (1/48 de noire)

Quand vous pressez la touche [EXIT], le menu d’édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

TRUC
La quantification s’applique à tous les Patterns rythmiques.

7. Pour régler le format de mesure du Pattern rythmique, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “EDIT TimSig” et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel de format de mesure s’affiche.



8. Tournez la molette pour sélectionner le nombre de temps et pressez la touche [EXIT] pour retourner au menu d’édition de Pattern rythmique.

La plage de réglage est 1 – 8 (1/4 – 8/4).

9. Pour régler la longueur (nombre de mesures) du Pattern rythmique, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l’indication “EDIT BarLen”, et pressez la touche [ENTER].

La longueur actuelle du Pattern est donnée en nombre de mesures.



10. Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré.

La plage de réglage est de 1 à 99 mesures.

11. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l’écran de sélection de Pattern rythmique.

Programmation en temps réel d’une séquence de batterie

Pour programmer en temps réel une séquence rythmique, vous jouez le Pattern rythmique sur les pads du MRS-1608.

1. En écran de Pattern rythmique, sélectionnez un numéro de Pattern rythmique vide.

Si la touche [RHYTHM] clignote, pressez-la jusqu’à ce qu’elle soit constamment allumée.

2. Pressez la touche [DRUM] jusqu’à ce qu’elle s’allume.

Dans ces conditions, vous pouvez faire jouer le kit rythmique avec les pads. Votre jeu sera enregistré comme séquence de batterie.

3. Si nécessaire, pressez la touche [BANK/OCTAVE] pour changer de banque de pads.

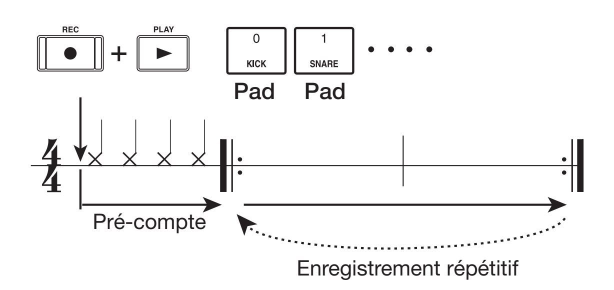
4. Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Un pré-compte de 4 mesures est entendu et l’enregistrement du Pattern rythmique commence.

TRUC
Le nombre de mesures pré-comptées et le volume du métronome peuvent être changés selon vos désirs (→ p. 118).

5. Tout en écoutant le métronome, frappez les pads.

Votre jeu sur les pads sera enregistré en fonction du réglage de quantification. L'intensité avec laquelle vous frappez les pads sera enregistrée.
Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure et la programmation en temps réel se poursuit.



Si vous pressez la touche REC [●] durant l'enregistrement, la touche REC [●] clignotera et l'enregistrement sera temporairement suspendu. Vous pouvez alors frapper les pads pour contrôler quel son est assigné à chacun. L'enregistrement reprend quand vous pressez à nouveau la touche REC [●].

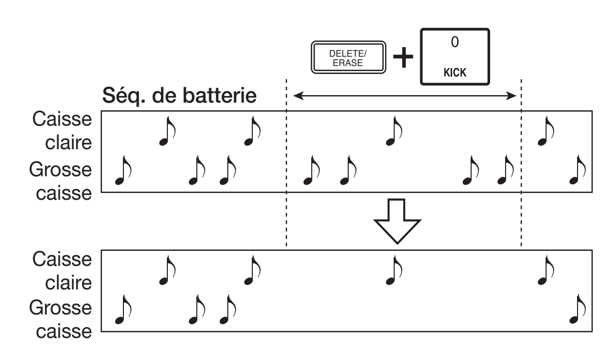
TRUC

- Durant la saisie en temps réel, vous pouvez presser la touche [DRUM] ou la touche [BASS] pour changer la séquence visée par l'enregistrement.
- Plutôt que de frapper les pads, vous pouvez aussi programmer un Pattern en temps réel en utilisant un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN du MRS-1608. Pour une liste des pads et des numéros de note leur correspondant, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel.
- Après avoir fini la saisie en temps réel, vous pouvez changer le réglage de quantification puis enregistrer par-dessus la séquence existante (changer la valeur de quantification n'affecte pas les informations de jeu existantes).

6. Pour éditer le contenu enregistré durant la saisie en temps réel, procédez comme suit.

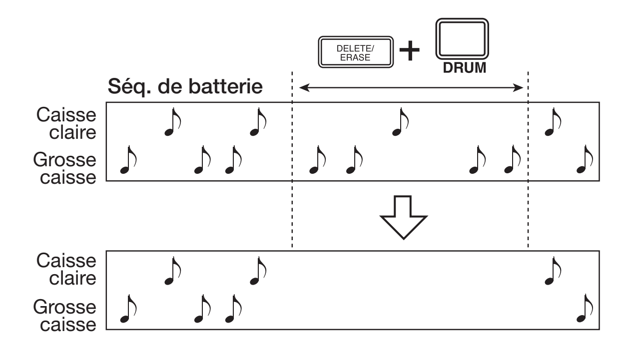
● Pour effacer le jeu d'un pad spécifique

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez le pad dont vous désirez effacer les notes. En conservant enfoncées les deux touches, les notes produites par le pad correspondant sont effacées du Pattern rythmique.



● Pour effacer le jeu de tous les pads

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut [DRUM]. Tant que vous gardez enfoncées les deux touches, les notes produites par tous les pads sont effacées de la piste de batterie.



7. Quand vous avez fini l'enregistrement en temps réel, pressez la touche STOP [■].

L'enregistrement de Pattern s'arrête. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

NOTE

- Quand vous sélectionnez un Pattern vide et l'enregistrez, le nom "Patxxx" (où xxx est le numéro de Pattern) est automatiquement affecté au Pattern. Vous pouvez éditer ce nom de Pattern si nécessaire (→ p. 101).
- Vous pouvez utiliser la programmation pas à pas pour ajouter des informations de jeu à un Pattern rythmique enregistré en temps réel.

Programmation en temps réel de la séquence de basse

Pour la programmation en temps réel d'une séquence de basse, vous devez jouer sur les pads du MRS-1608.

1. En écran de Pattern rythmique, sélectionnez un numéro de Pattern rythmique vide.

Si la touche [RHYTHM] clignote, pressez-la jusqu'à ce qu'elle soit constamment allumée.

2. Pressez la touche [BASS] jusqu'à ce qu'elle s'allume.

Dans ces conditions, vous pouvez faire jouer le programme de basse avec les pads. Votre jeu sera enregistré comme une séquence de basse

3. Si nécessaire, pressez la touche [BANK/ OCTAVE] pour changer la gamme et l'octave du programme de basse.

4. Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Un pré-compte de 4 mesures est entendu et l'enregistrement du Pattern rythmique commence.

TRUC

Le nombre des clics et le volume de pré-compte peuvent être changés si désiré (→ p. 118).

5. En écoutant le métronome, frappez les pads.

Votre interprétation sur les pads sera enregistrée en fonction des réglages de quantification. L'intensité avec laquelle vous frappez les pads sera aussi enregistrée. Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure et l'enregistrement en temps réel se poursuit.

Si vous pressez la touche REC [●], l'enregistrement sera temporairement suspendu.Dans ces conditions, vous pouvez presser les pads pour vérifier quelle note est affectée à chaque pad et aussi changer d'octave. L'enregistrement reprendra quand vous presserez la touche REC [●] une nouvelle fois.

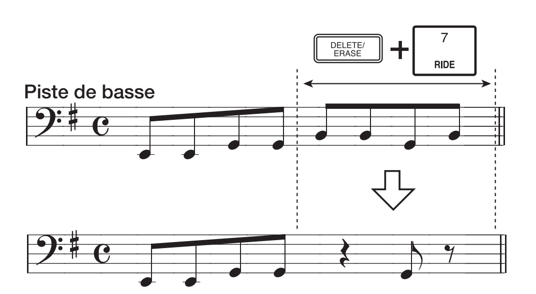
TRUC

- Durant la saisie en temps réel, vous pouvez presser la touche [DRUM] ou la touche [BASS] pour changer la séquence visée par l'enregistrement.
- Plutôt que de frapper les pads, vous pouvez aussi programmer un Pattern en temps réel en utilisant un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN du MRS-1608.
- Après avoir fini la saisie en temps réel, vous pouvez changer le réglage de quantification puis enregistrer par-dessus la séquence existante (changer la valeur de quantification n'affecte pas les informations de jeu existantes)

6. Pour éditer le contenu enregistré durant la saisie en temps réel, procédez comme suit.

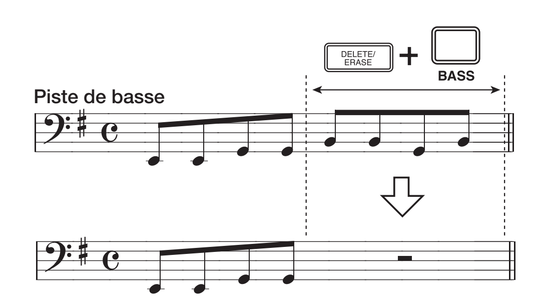
● Pour effacer le jeu d'un pad spécifique

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez le pad dont vous désirez effacer les notes. Tant que vous gardez enfoncées les deux touches, les notes produites par le pad correspondant sont effacées du Pattern rythmique.



● Pour effacer le jeu de tous les pads

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut [BASS]. Tant que vous gardez enfoncées les deux touches, les notes produites par tous les pads sont effacées de la séquence de basse.



7. Quand vous avez fini l'enregistrement en temps réel, pressez la touche STOP [■].

L'enregistrement de Pattern s'arrête. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

NOTE

- Vous pouvez utiliser la programmation pas à pas pour ajouter des informations de jeu à un Pattern rythmique enregistré en temps réel.

Programmation pas à pas d'une séquence de batterie

Avec la programmation pas à pas, vous saisissez chaque note indépendamment, alors que le MRS-10608 est à l'arrêt. Cela facilite la saisie des Patterns rythmiques ou lignes de basses les plus complexes qui seraient difficiles à produire en temps

réel en jouant sur les pads. Pour la programmation pas à pas de la séquence de batterie, vous spécifiez la longueur de pas (l'intervalle séparant deux notes ou silences successifs) avec la valeur de quantification. Vous saisirez ensuite notes et silences.

Quand vous frappez un pad puis pressez la touche [STEP], l'information de jeu est saisie et le pas avance d'un intervalle correspondant à la valeur de quantification actuellement réglée. L'intensité avec laquelle vous frappez le pad est également enregistrée.

Si vous ne pressez que la touche [STEP], aucune information de jeu n'est enregistrée, mais le pas avance d'un intervalle correspondant à la valeur de quantification actuelle (voir schéma ci-dessous).

1. En écran Pattern rythmique, sélectionnez un numéro de Pattern rythmique vide.

Si la touche [RHYTHM] clignote, pressez-la jusqu'à ce qu'elle s'allume de façon fixe.

2. Pressez la touche [DRUM].

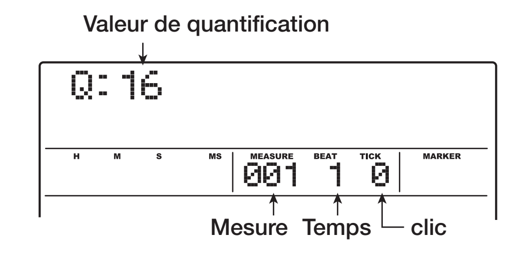
Dans ces conditions, les sons du kit rythmique sont affectés aux pads de la façade.

3. Si nécessaire, pressez la touche [BANK/OCTAVE] pour sélectionner la banque de pads qui contient le son que vous désirez programmer.

Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

4. Pressez la touche REC [●].

La touche s'allume, l'affichage change comme suit et la programmation pas à pas devient possible.



La première ligne de l'afficheur donne la valeur de quantification et le compteur donne la position actuelle en mesures/temps/clics d'horloge.

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la valeur de quantification.

Ce réglage devient la longueur d'un pas durant l'enregistrement pas à pas. Vous pouvez changer le réglage de quantification à tout moment.

4. . . . . .Noire
8. . . . . .Croche
12. . . . .Croche de triolet
16. . . . .Double-croche (réglage par défaut)
24. . . . .Double-croche de triolet
32. . . . .Triple-croche
Hi . . . . .1 clic (1/48 de noire)

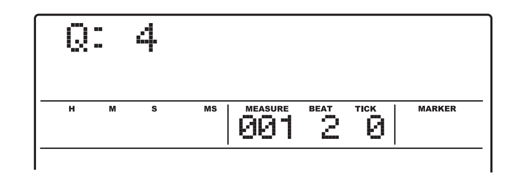
TRUC

Le réglage de la valeur de quantification est associé au réglage de quantification pour la saisie en temps réel. Si vous changez un réglage, l'autre change parallèlement.

6. Pour saisir une note, frappez le pad correspondant à la note, puis pressez la touche [STEP].

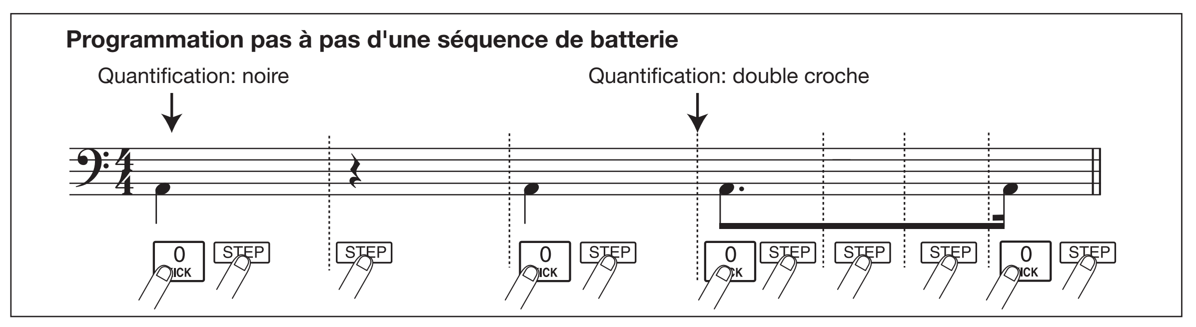
La note est enregistrée et l'appareil avance d'un pas qui correspond à la valeur de quantification réglée à l'étape 5.

Vous pouvez également utiliser la touche [BANK/OCTAVE] pour sélectionner une autre banque de pads avant de frapper un pad.



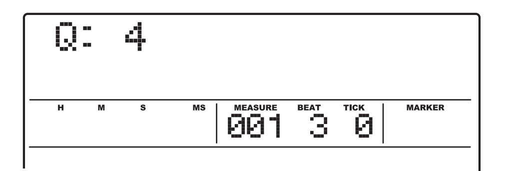
TRUC

- L'intensité avec laquelle vous frappez le pad est également enregistrée dans la séquence de batterie.
- Si vous frappez plusieurs pads durant la programmation, plusieurs sons seront enregistrés à la même position.



7. Pour programmer un silence, pressez seulement la touche [STEP].

Si vous pressez seulement la touche [STEP], la position avance d'un pas (un intervalle ayant la durée de la valeur de quantification) mais aucune information de jeu n'est enregistrée.



8. Répétez les étapes 6-7 tout en changeant la longueur de pas si nécessaire pour programmer le Pattern rythmique désiré.

Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure pour que vous puissiez programmer d'autres sons d'instrument.

Quand vous utilisez la touche [STEP] pour avancer pas à pas dans un Pattern rythmique enregistré, le pad enregistré à la position correspondante s'allume.

9. Pour effacer une note programmée, pressez répétitivement la touche [STEP] pour accéder à la position que vous voulez effacer. Puis tenez enfoncée la touche [DELETE/ERASE] et pressez le pad correspondant.

La note enregistrée en ce point est effacée et le pad s'éteint.

NOTE

Quand vous recherchez une note à effacer, réglez la valeur de quantification sur la plus petite valeur utilisée durant l'enregistrement ou même sur une valeur inférieure. Autrement, le début d'une note peut être manqué.

10. Quand vous avez fini la programmation pas à pas, pressez la touche STOP [■].

La touche REC [●] s'éteint et l'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît.

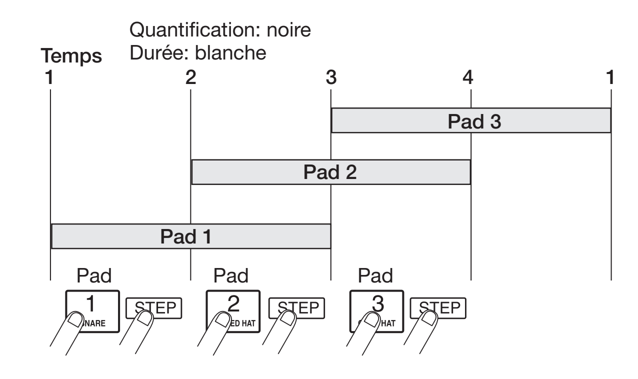
En pressant la touche PLAY [▶], vous pouvez vérifier le Pattern rythmique que vous avez enregistré.

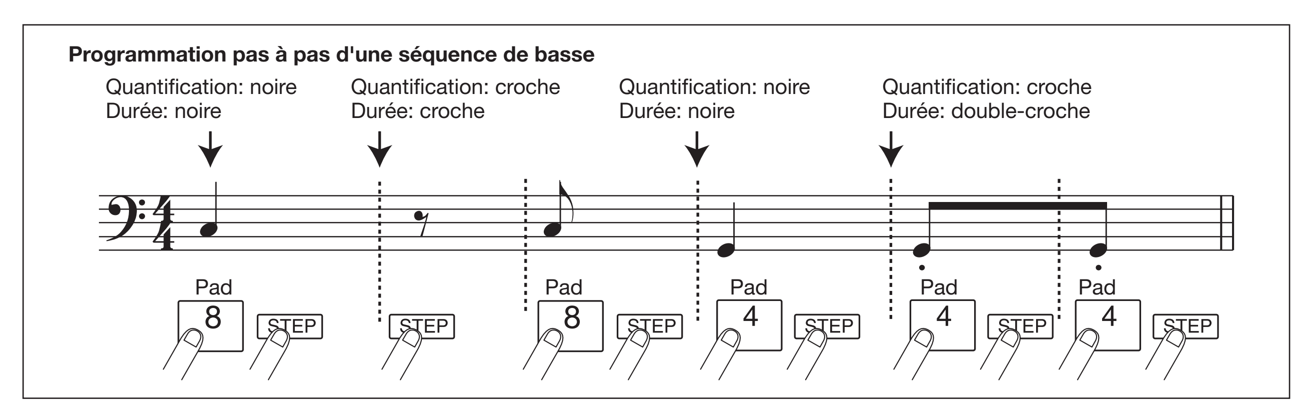
11. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Programmation pas à pas de la séquence de basse

Par rapport à la programmation pas à pas de la séquence de batterie, la procédure de programmation pas à pas de la séquence de basse est un peu plus complexe, car il y a les éléments supplémentaires de hauteur et de durée. Comme pour la séquence de batterie, vous spécifiez la longueur du pas (intervalle séparant deux notes ou silences) avec la valeur de quantification et vous utilisez les pads et la touche [STEP] pour programmer notes et silences. Mais quand vous programmez une note, vous devez également spécifier sa durée. Ce paramètre vous permet de faire varier la durée réelle de chaque note, tout en conservant une même longueur de pas (voir schéma ci-dessous).

Il est également possible d'opter pour une durée supérieure à la longueur du pas. Dans ce cas, la note débordera sur la note suivante, ce qui peut être utilisé pour obtenir un effet de type arpège.





1. **En écran Pattern rythmique, sélectionnez un numéro de Pattern rythmique vide.**

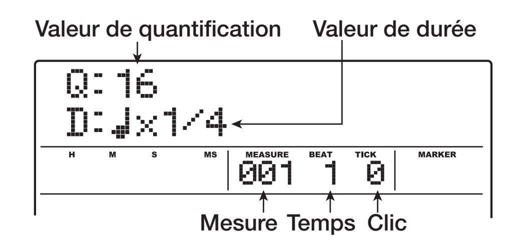
2. **Pressez la touche [BASS] et sélectionnez une séquence de basse.**

3. **Si nécessaire, pressez la touche [BANK/ OCTAVE] pour sélectionner l'octave pour la programmation pas à pas.**

Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

4. **Pressez la touche REC [●].**

L'affichage change comme suit et la programmation pas à pas devient possible.



La première ligne de l'afficheur donne la valeur de quantification et la seconde la valeur de durée.

5. **Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la valeur de quantification.**

La valeur sélectionnée ici devient la durée d'un pas.

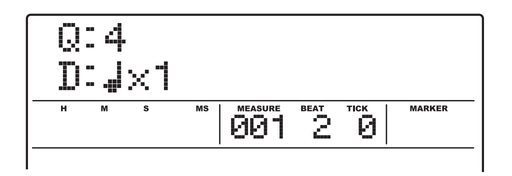
6. **Tournez la molette pour sélectionner la durée, comme indiqué ci-dessous.**

La durée est spécifiée comme " ♩ x yy, c'est-à-dire comme un multiple d'une noire. Selon la valeur de "yy", la durée réelle est la suivante.

1 – 8 . . . .Noire x 1 – 8
3/2 . . . . .Noire pointée
3/4 . . . . .Croche pointée
1/2 . . . . .Croche
1/3 . . . . .Croche de triolet
1/4 . . . . .Double-croche
1/6 . . . . .Double-croche de triolet
1/8 . . . . .Triple-croche
1/12 . . . .Triple-croche de triolet
1/16 . . . .Quadruple-croche
1/24 . . . .Quadruple-croche de triolet

7. **Pour programmer une note, frappez le pad correspondant à la note, puis pressez la touche [STEP].**

La note est enregistrée et l'appareil avance d'un pas correspondant à la valeur de quantification réglée à l'étape 5. Vous pouvez également utiliser la touche [BANK/OCTAVE] pour sélectionner une octave différente avant de frapper un pad.

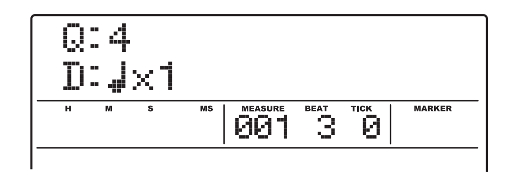


TRUC

- L'intensité avec laquelle vous frappez le pad est également enregistrée dans la piste de basse.
- Si vous frappez plusieurs pads durant la programmation, vous pouvez créer un accord. Le nombre maximal de sons simultanés en section rythmique est de 24 pour à la fois la séquence de batterie et la séquence de basse.

8. **Pour programmer un silence, pressez seulement la touche [STEP].**

Si vous pressez seulement la touche [STEP], la position avance d'un pas (un intervalle ayant la durée de la valeur de quantification) mais aucune information de jeu n'est enregistrée.



9. **Répétez les étapes 7-8 tout en changeant la valeur de quantification et la durée si nécessaire pour programmer le Pattern de basse désiré.**

Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure pour vous permettre de continuer la programmation.

10. **Pour effacer une note programmée, pressez répétitivement la touche [STEP] pour accéder à la position que vous voulez effacer. Puis tenez enfoncée la touche [DELETE/ERASE] et pressez le pad correspondant.**

La note enregistrée en ce point est effacée et le pad s'éteint.

NOTE
Quand vous recherchez une note à effacer, réglez la valeur de quantification sur la plus petite valeur utilisée durant l'enregistrement ou même sur une valeur inférieure. Autrement, le début d'une note peut être manqué.

11. Quand vous avez fini la programmation pas à pas, pressez la touche STOP [■].
La touche REC [●] s'éteint et l'écran de sélection de Pattern rythmique ré-apparaît. En pressant la touche PLAY [▶], vous pouvez vérifier le Pattern rythmique que vous avez enregistré.

12. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Régler l'information d'accord du Pattern rythmique

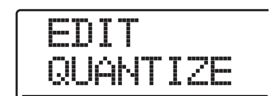
Quand vous avez enregistré un Pattern rythmique, et que vous changez ultérieurement la tonique ou le type d'accord, la phrase de basse d'un morceau rythmique subit une transformation basée sur l'information d'accord d'origine de ce Pattern rythmique.

TRUC
Pour les Patterns non utilisés dans un morceau rythmique ou pour lesquels aucune séquence de basse n'est programmée, cette procédure n'est pas nécessaire.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.
L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît et la touche [RHYTHM] clignote.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern pour lequel vous allez spécifier les informations d'accord et pressez la touche [RHYTHM] pour qu'elle s'allume de façon constante.
Dans ces conditions, vous pouvez créer et éditer les Patterns rythmiques.

3. Pressez la touche [EDIT].
Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.



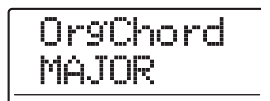
4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT OrgRoot" et pressez la touche [ENTER].
Cet écran vous permet de spécifier la tonique pour ce Pattern rythmique.



5. Tournez la molette pour sélectionner la tonique de l'accord.
La plage disponible est C-B (réglage par défaut: E). Quand vous réglez une information d'accord pour un morceau rythmique, la tonique spécifiée ici deviendra le réglage par défaut.

6. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].
Le réglage est entériné et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

7. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT OrgChord" et pressez la touche [ENTER].
Cet écran vous permet de spécifier le type d'accord pour le Pattern rythmique.



8. Tournez la molette pour sélectionner l'accord.
Pour le type d'accord, vous pouvez sélectionner MAJOR (majeur) ou MINOR (mineur).
Par exemple, si vous avez saisi une phrase de basse avec à l'esprit un accord Em dans, réglez la tonique sur "E" et le type d'accord sur mineur ("MINOR").

9. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].
Le réglage est entériné et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

10. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Régler la balance de volume de batterie et basse

Le volume de reproduction du kit de batterie et du programme de basse peuvent être ajustés avec les faders [DRUM] et [BASS] de la section mixer. Si nécessaire, les niveaux de volume du kit de batterie et du programme de basse peuvent être individuellement programmés pour chaque Pattern rythmique.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît et la touche [RHYTHM] clignote.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern pour lequel vous voulez spécifier une information de niveau et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] est maintenant constamment allumée et l'appareil est dans les conditions pour créer et éditer les Patterns rythmiques.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.

EDIT
QUANTIZE

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Dr Level" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier le volume de la séquence de batterie.

Dr LEVEL
15

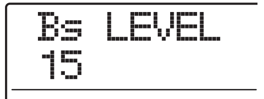
L'affichage donne le réglage de volume actuel (0 - 15).

5. Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré, puis pressez la touche [EXIT].

Le réglage est accepté et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

6. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Bs Level" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier le volume de la séquence de basse.



L'affichage donne le réglage de volume actuel (0 - 15).

7. Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré, puis pressez la touche [EXIT].

Le réglage est accepté et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

8. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Assigner un nom à un Pattern rythmique

Quand un Pattern rythmique vide est sélectionné pour la programmation, le nom de Pattern "Pat xxx" (où xxx est le numéro de Pattern) lui est automatiquement affecté. Vous pouvez éditer ce nom de Pattern si nécessaire.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

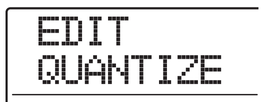
L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît et la touche [RHYTHM] clignote.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] est maintenant constamment allumée et un Pattern rythmique peut être créé ou édité.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT NAME" et pressez la touche [ENTER].

Dans ces conditions, vous pouvez éditer le nom du Pattern rythmique.

NAME
Pat 500

5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 36.

6. Répétez l'étape 5 jusqu'à l'obtention du nom désiré.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Edition de Patterns rythmiques

Cette section explique comment copier des Patterns rythmiques existants ou comment les effacer pour les ramener à un statut vierge (vide).

Copier un Pattern rythmique

Vous pouvez copier un Pattern rythmique dans un autre numéro de Pattern. C'est pratique pour créer des variations d'un même Pattern rythmique.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

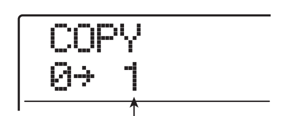
L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît et la touche [RHYTHM] clignote.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique à copier et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] est maintenant constamment allumée et un Pattern rythmique peut être créé ou édité.

3. Pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le numéro du Pattern rythmique destination de la copie.



N° du pattern rythmique destination de la copie

TRUC

- Un Pattern vide s'affiche avec "E" à droite du numéro.
- Quand vous sélectionnez un Pattern rythmique existant comme destination, son contenu sera remplacé par celui de la source de la copie.

4. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Pattern rythmique devant servir de destination à la copie, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "COPY SURE?" s'affiche.

5. Pour exécuter le processus de copie, pressez de nouveau la touche [ENTER].

Quand la copie est exécutée et l'affichage revient à l'écran de sélection de Pattern rythmique, avec le Pattern rythmique destination de la copie sélectionné.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Effacer un Pattern rythmique

Cette section explique comment effacer toutes les données d'un Pattern rythmique spécifié, pour le vider.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

L'écran de sélection de Pattern rythmique apparaît et la touche [RHYTHM] clignote.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique à copier et pressez la touche [RHYTHM].

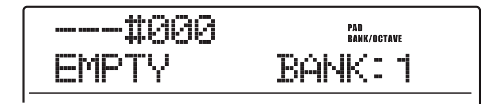
La touche [RHYTHM] est maintenant constamment allumée et un Pattern rythmique peut être créé ou édité.

3. Pressez la touche [DELETE/ERASE] en section rythmique.

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

4. Pour effacer le Pattern rythmique, pressez la touche [ENTER].

Quand la suppression est terminée, l'affichage retourne à l'écran de sélection de Pattern rythmique.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.



5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Création d'un morceau rythmique

Le MRS-1608 vous permet de mémoriser jusqu'à 10 morceaux rythmiques par Projet. Parmi ceux-ci, un est sélectionné pour l'édition ou la lecture.
Un morceau rythmique peut contenir jusqu'à 999 mesures de Patterns rythmiques. En spécifiant la séquence de lecture des patterns rythmiques et en ajoutant des informations d'accord et de tempo, vous pouvez créer un morceau rythmique.
Les deux méthodes suivantes sont possibles pour programmer des informations de Pattern rythmique.

● Programmation pas à pas

Avec cette méthode, vous choisissez les Patterns rythmiques un par un en spécifiant un Pattern et son nombre de mesures. La saisie peut se faire en tout point du morceau. Il est aussi possible de passer à un autre Pattern alors que le précédent joue encore. Ce mode est utile pour choisir avec précision les Patterns.

● FAST (Formula Assisted Song Translator ou Traducteur de morceau assisté par formule)

Cette méthode utilise des formules simples pour spécifier la reproduction des Patterns rythmiques du début à la fin. Le résultat est écrit dans le morceau rythmique par une opération simple. Comme cette méthode ne permet pas la reprise de programmation en cours de morceau, elle est plus adaptée aux cas où la configuration de la totalité du morceau a été décidée au préalable.

TRUC

Il n'y a pas de différence due à la méthode de programmation utilisée une fois le morceau rythmique terminé, c'est-à-dire qu'un morceau sera le même qu'il ait été programmé pas à pas ou par la méthode FAST. Si nécessaire, vous pouvez créer une version préliminaire d'un morceau avec la méthode FAST, puis effectuer une édition détaillée par programmation pas à pas.

Sélection d'un morceau rythmique

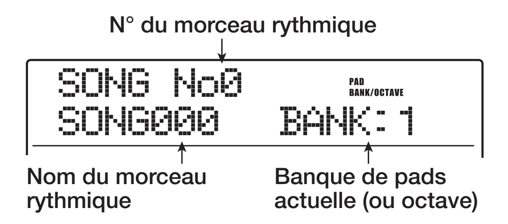
Sélectionnez le morceau rythmique à éditer ou jouer comme suit.

TRUC

Dans les conditions par défaut d'un Projet, tous les morceaux rythmiques sont vides.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] en section rythmique.

La touche s'allume et l'écran de sélection de morceau rythmique apparaît. Les informations suivantes sont affichées.



Quand un morceau rythmique est vide, l'indication "EMPTY" s'affiche dans le champ du nom de morceau rythmique.

TRUC

- Quand vous pressez la touche [SONG] en écran principal, la touche [RHYTHM] de la section afficheur clignote. Cela signifie que la section rythmique et l'enregistreur sont synchronisés.
- En pressant la touche [RHYTHM] pour l'allumer de façon constante, vous pouvez séparer le fonctionnement de la section rythmique de celui de l'enregistreur.
- La création et l'édition de morceau rythmique n'est possible que quand la touche [RHYTHM] est allumée de façon constante.

2. Tournez la molette pour sélectionner un numéro de morceau rythmique de 0 à 9.

3. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Programmation pas à pas

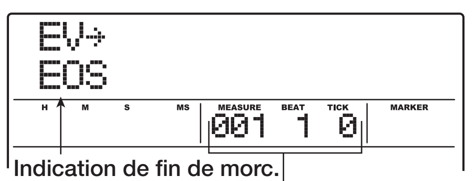
Cette section explique comment programmer des données de Pattern rythmique dans un morceau rythmique vide en spécifiant le numéro de Pattern rythmique et le nombre de mesures.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] puis la touche [RHYTHM].

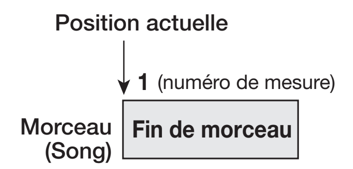
Les deux touches s'allument et l'écran de sélection de morceau rythmique apparaît.

2. Pressez la touche REC [●] dans la section de transport.

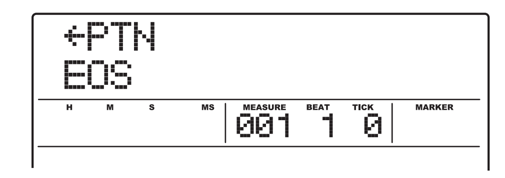
La touche s'allume et l'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez programmer pas à pas un morceau rythmique.



L'indication "EOS" (End of Song ou fin de morceau) donne la position à laquelle le morceau rythmique s'arrête. Pour un morceau vide, "EOS" est situé au début. Par conséquent, rien ne se passe si vous faites jouer ce morceau.



3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher l'indication "← PTN" en première ligne de l'afficheur.



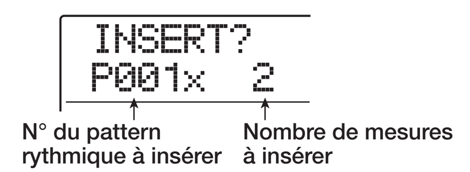
Durant la programmation pas à pas, les touches curseur Haut/Bas servent à sélectionner diverses informations sur les événements programmés en ce point. Les éléments suivants peuvent être sélectionnés.

Paramètre	Description
EV →	Evénement au point actuel
PTN	Numéro du Pattern rythmique
TimSig	Format de mesure
ROOT	Tonique de l'accord
CHORD	Type d'accord
TEMPO	Tempo
DrVOL	Volume de la séquence de batterie
BsVOL	Volume de la séquence de basse
DrKIT	Numéro du kit de batterie
BsPRG	Numéro du programme de basse

TRUC

Quand un paramètre autre que "EV →" est sélectionné et qu'aucune information n'est saisie pour lui à cette position la flèche " ← " apparaît avant le nom d'élément (par exemple: " ← PTN"). Cela indique que la valeur établie précédemment pour ce paramètre reste valide.

4. Pressez la touche [INSERT/COPY] pour faire s'afficher l'indication "INSERT?" en première ligne de l'afficheur.



Dans ces conditions, vous pouvez insérer une information de Pattern rythmique.

5. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique que vous désirez programmer.

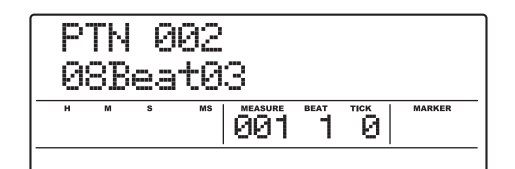
6. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour spécifier le nombre de mesures à insérer.

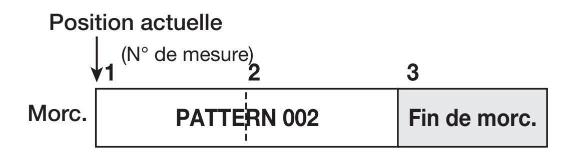
Si vous spécifiez plus de mesures que n'en contient le Pattern rythmique, celui-ci sera répété. Si vous spécifiez moins de mesures, le morceau passera au Pattern rythmique suivant avant que le Pattern en cours n'ait fini sa reproduction.

7. Pour terminer le réglage, pressez la touche [ENTER].

L'information de Pattern rythmique sera programmée à l'emplacement actuel et l'afficheur reviendra à l'écran d'origine. L'indication "EOS" recule du nombre de mesures que vous avez insérées.

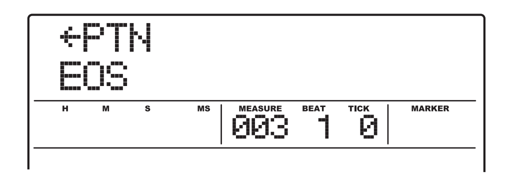
En pressant la touche PLAY [▶] avec cet affichage, vous pouvez vérifier le Pattern rythmique saisi au point actuel.

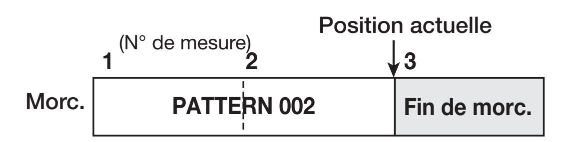




8. Pressez répétitivement la touche curseur Droite pour accéder au numéro de mesure pour lequel "EOS" s'affiche.

Durant la programmation pas à pas, vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer la position de programmation par mesure. Quand vous atteignez la fin du morceau, l'indication "EOS" s'affiche en seconde ligne de l'afficheur.





TRUC

- Les touches REW [◀◀] et FF [▶▶] de la section de transport peuvent servir à déplacer la position actuelle par temps.
- Quand "EV→" s'affiche, tourner la molette déplace la position actuelle par unités de double-croche. En affichant l'indication "EV→" pour accéder à un point à l'intérieur d'une mesure et en utilisant ensuite les touches curseur Haut/Bas pour afficher les informations d'événement, vous pouvez programmer des informations d'événement par double-croche (→ p. 108).

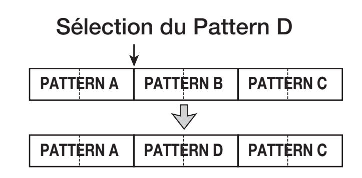
9. Répétez les étapes 4 – 8 pour programmer toutes les informations de Pattern requises.

10. Quand toutes les informations de Pattern requises ont été programmées, pressez la touche STOP [■].

La touche REC [●] s'éteint et l'écran de sélection de morceau rythmique ré-apparaît. Si vous pressez la touche PLAY [▶], le morceau rythmique créé sera joué. Pour éditer l'information de Pattern rythmique programmée, procédez comme suit.

● Sélection d'un autre Pattern rythmique

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au point où l'information de Pattern rythmique correspondante a été programmée, puis tournez la molette pour sélectionner le nouveau Pattern rythmique.

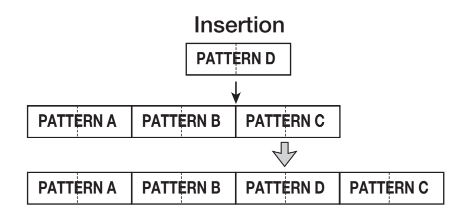


En tournant la molette en un point où aucune information de Pattern rythmique n'a été programmée (" ← PTN" est affiché), vous pouvez ajouter une nouvelle information de Pattern rythmique en ce point.

Dans tous les cas, la nouvelle information de Pattern rythmique sélectionné sera valide jusqu'au prochain point de programmation d'une information de Pattern rythmique.

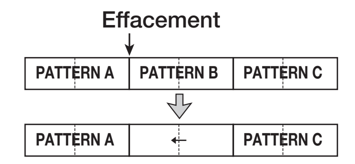
● Insérer un Pattern rythmique dans un morceau

Accédez à l'emplacement désiré pour insérer un Pattern rythmique et exécutez les étapes 4-7. Le Pattern rythmique sera inséré à l'emplacement actuel et les Patterns rythmiques suivants reculeront du nombre de mesures correspondant à la longueur de ce Pattern.



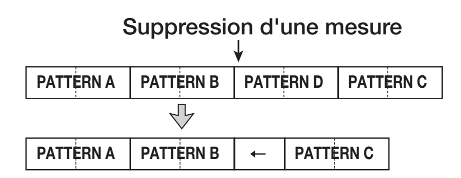
● Supprimer une information de programmation de Pattern rythmique

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à l'emplacement où vous désirez effacer la programmation d'un Pattern rythmique et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Quand une information de Pattern rythmique a été supprimée, le Pattern précédent reste valide jusqu'au point de programmation de Pattern rythmique suivant.



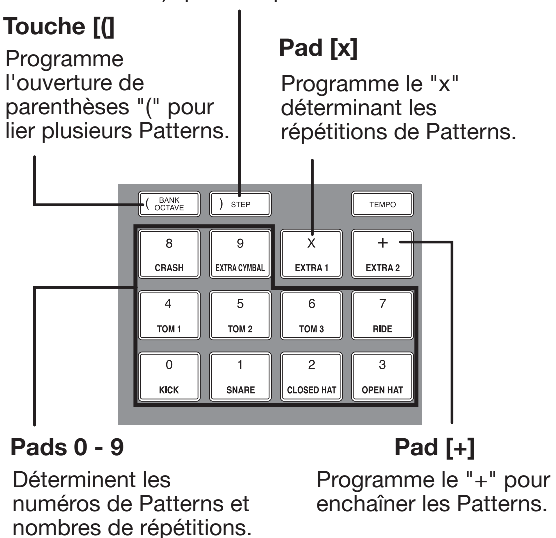
● Supprimer une mesure spécifique

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au début de la mesure à supprimer. Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour afficher l'indication "EV→". Puis pressez la touche [DELETE/ERASE] (la confirmation "DELETE?" apparaît). Pressez la touche [ENTER]. La mesure actuelle sera supprimée et les données rythmiques suivantes avanceront d'autant. Quand une mesure est supprimée au début d'un Pattern rythmique (par exemple première mesure d'un Pattern a deux mesures), seule cette mesure est supprimée et l'indication se change en "← PTN" pour la seconde mesure.



Programmation de Pattern par méthode FAST

La méthode FAST (Formula Assisted Song Translator/ traducteur de morceau assisté par formule) développée par ZOOM utilise des formules simples pour déterminer la lecture des Patterns rythmiques du début à la fin. Les touches et pads de la section rythmique peuvent servir à la saisie numérique, comme décrit ci-après.



Les règles de base pour créer une séquence de Patterns rythmiques sont les suivantes.

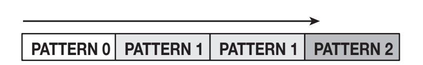
● Enchaînement des Patterns

Utilisez le symbole "+" pour enchaîner les Patterns rythmiques. Par exemple, saisir **0 + 1 + 2** donnera la séquence de jeu suivante.



● Répétition des Patterns

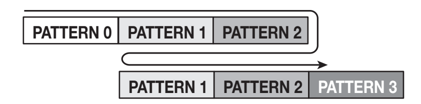
Utilisez le symbole "x" pour spécifier la répétition des Patterns. "x" a priorité sur "+". Par exemple, saisir **0 + 1 x 2 + 2** donnera la séquence de jeu suivante.



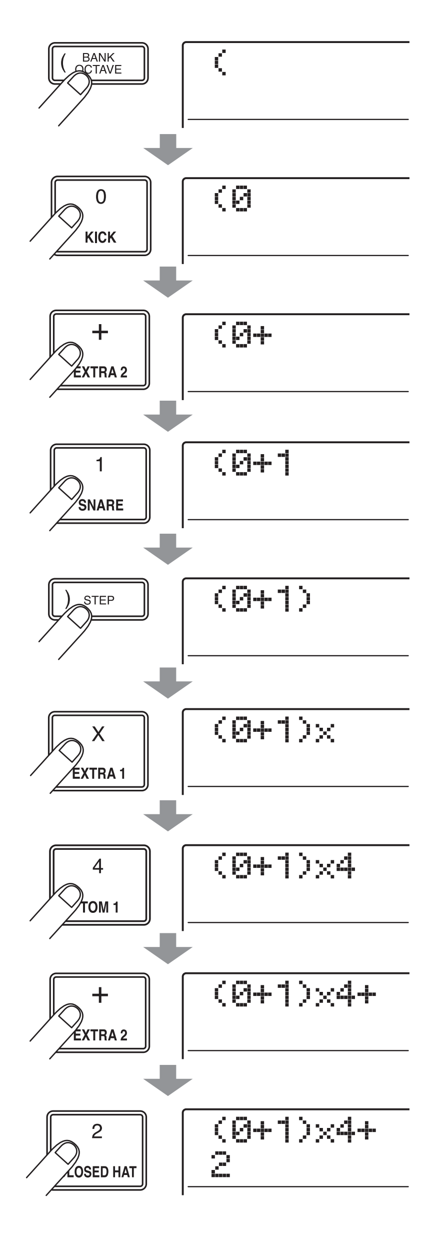
● Répétition de plusieurs Patterns

Utilisez les symboles "(" et ")" pour regrouper plusieurs Patterns à répéter. Les formules entre parenthèses ont

priorité sur les autres formules. Par exemple; saisir **0 + (1 + 2) x 2 + 3** donnera la séquence de jeu suivante.



Un exemple de création de séquence de Patterns rythmique
(0 + 1) x 4 + 2 est donné ci-dessous.



TRUC

- Si la formule ne tient pas sur deux lignes, les caractères défilent un à un. Si vous utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer la position de saisie, la ligne défile à gauche et à droite en conséquence.
- Pour la programmation FAST, les 0 antérieurs sont omis. Par exemple, le Pattern 001 est représenté comme “1”, et le Pattern 050 comme “50”.
- La formule programmée avec la méthode FAST est sauvegardée comme partie d’un Projet. En rappelant ultérieurement la formule, vous pouvez l’éditer ou vous en servir pour écrire le morceau.

NOTE

- La méthode FAST ne permet d’écrire un morceau qu’en une seule opération, du début à la fin. L’écriture partielle d’un morceau n’est pas possible.
- Si vous désirez éditer un morceau rythmique qui a été ainsi écrit, éditez la formule, puis ré-écrivez la totalité du morceau ou utilisez la programmation pas à pas.

1. Pressez la touche [SONG] puis la touche [RHYTHM] pour faire passer la section rythmique en mode de morceau rythmique.

2. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d’édition de morceau rythmique apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “EDIT FAST” et pressez la touche [ENTER].

La programmation FAST est maintenant possible.

4. Utilisez les touches et les pads de la section rythmique pour saisir la formule de création du morceau rythmique.

Les principes de saisie de formule sont expliqués page 106.

```
(0+1)x4+
2
```

Si vous faites une erreur durant la saisie, corrigez-la comme suit.

● Insertion d’un chiffre/symbole

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement et saisissez le nouveau chiffre ou symbole.

● Suppression d’un chiffre/symbole

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire

clignoter le chiffre ou symbole que vous voulez supprimer et pressez la touche [DELETE/ERASE].

5. Quand la saisie de formule est terminée, pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le numéro de morceau rythmique dans lequel vous désirez écrire le morceau.



6. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique de destination puis pressez la touche [ENTER].

La procédure d'écriture est effectuée et le menu d'édition de morceau rythmique ré-apparaît.
Pour vérifier le résultat, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran de sélection de morceau rythmique, sélectionnez le morceau rythmique que vous avez écrit et pressez la touche PLAY [▶].

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Programmer des données d'accord

Cette section explique comment ajouter des données d'accord (tonique et type) au morceau rythmique que vous avez créé en enchaînant des Patterns rythmiques. Quand vous faites reproduire un morceau rythmique pour lequel les informations d'accord ont été programmées, la séquence de basse change en fonction de la progression d'accords.

TRUC

- Si la tonique d'origine du Pattern rythmique diffère de celle spécifiée pour le morceau rythmique, la phrase de séquence de basse sera transposée en fonction de la programmation de tonique pour le morceau rythmique.
- Si le type d'accord d'origine du Pattern rythmique diffère de celui spécifié pour le morceau rythmique, la phrase de séquence de basse sera convertie selon le type d'accord programmé pour le morceau rythmique (selon la phrase, il peut ne pas y avoir de changement).

1. Vérifiez que les touches [SONG] et [RHYTHM] sont allumées.

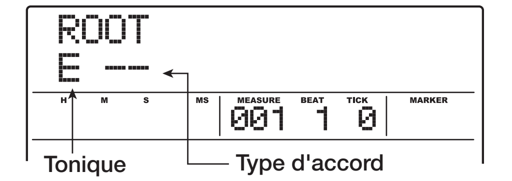
Si une touche n'est pas allumée, pressez-la jusqu'à ce qu'elle s'allume. Utilisez la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du morceau rythmique.

2. Pressez la touche REC [●].

La touche [REC] s'allume et la programmation pas à pas du morceau rythmique devient possible.

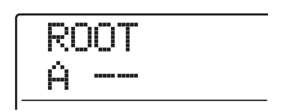
3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher l'indication "ROOT" en première ligne de l'afficheur.

Là où l'information de Pattern rythmique est déjà programmée, l'information d'accord "E--" (tonique: E, type d'accord: pas de conversion) est automatiquement affectée.



4. Tournez la molette pour spécifier le nom de note (C - B) qui sera la tonique de l'accord.

L'écran suivant donne un exemple d'une tonique d'accord changée en A.



5. Pour spécifier le type d'accord, pressez une fois la touche curseur Bas pour afficher "CHORD" en première ligne de l'afficheur.

6. Tournez la molette pour sélectionner le type d'accord.

Vous pouvez choisir parmi les types d'accord suivants.

Ecran	Signification	Ecran	Signification
---	Pas de chang.	7sus4	7ème quarte susp
Maj	Majeur	sus4	Quarte suspendue
m	Mineur	m7b5	7ème m quinte dim
7	7ème	m6	6ème mineure
m7	7ème mineure	6	6ème majeure
M7	7ème majeure	m9	9ème mineure
aug	Augmenté	M9	9ème majeure
dim	Diminué	mM7	7ème min maj

L'écran suivant montre un exemple d'un type d'accord ayant été changé en "M7".

CHORD
A M7

En pressant la touche PLAY [▶] dans ces conditions, vous pouvez vérifier le Pattern rythmique avec les nouvelles informations d'accord.

7. Accédez à l'emplacement où programmer la prochaine donnée d'accord et saisissez la donnée d'accord comme aux étapes 3 – 6.

Vous pouvez accéder à l'emplacement de programmation dans un morceau rythmique des façons suivantes.

● Déplacement par mesure

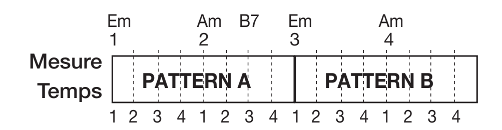
Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au début de la mesure précédente ou suivante.

● Choix de l'emplacement en temps

Utilisez les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] pour accéder au début du temps précédent ou suivant.

● Choix de l'emplacement par unités de double-croche

Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour afficher "EV→", et tournez la molette pour avancer ou reculer par paliers de 12 clics d'horloge (double-croche). Si nécessaire, vous pouvez aussi programmer des informations d'accord dans un point interne à une mesure comme ci-dessous (plus petite unité: double-croche). Par exemple pour programmer des informations d'accord sur des unités de double-croche, faites s'afficher "EV→" sur la première ligne de l'afficheur, tournez la molette pour accéder au point actuel, puis faites à nouveau apparaître l'écran de programmation d'information d'accord.



TRUC

En un point où aucune information d'accord n'est programmée, "←" s'affiche à gauche de l'indication "ROOT" ou "CHORD". Cela signifie que l'information immédiatement précédente continue d'être employée et donc d'être valide.

8. Saisissez les données d'accord restantes de la même façon.

Si vous avez fait une erreur et désirez faire un changement, procédez comme suit.

● Pour changer de donnée d'accord

Accédez à l'emplacement où la donnée d'accord est saisie, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer l'affichage en "ROOT" ou "CHORD", et tournez la molette pour changer l'accord.

● Pour supprimer une donnée d'accord

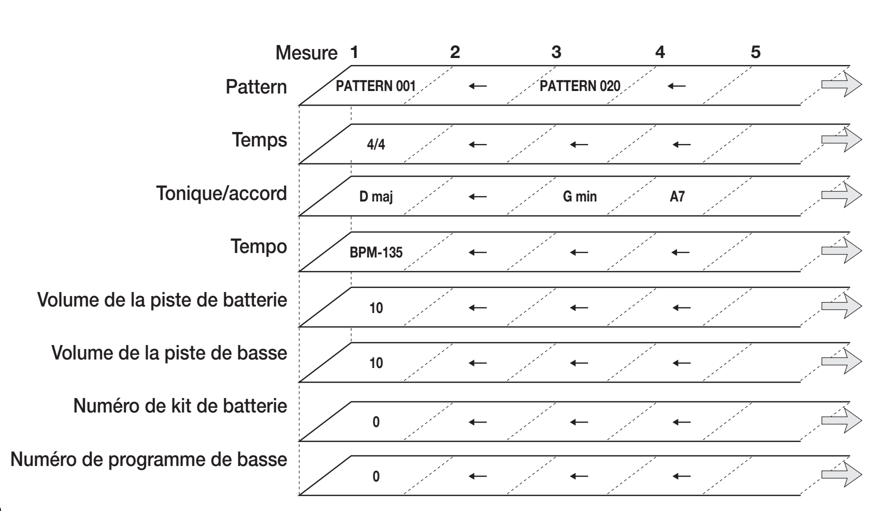
Accédez à l'emplacement où une donnée d'accord est saisie, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer l'affichage en "ROOT" ou "CHORD" et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Les données d'accord (tonique et type) seront supprimées et l'affichage se changera en "←ROOT" ou "←CHORD".

9. Quand vous avez fini, pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran de sélection de morceau rythmique. En pressant la touche PLAY [▶] dans ces conditions, vous pouvez vérifier le morceau rythmique avec les nouvelles informations d'accord. Pour revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Saisie d'autres données

Un morceau rythmique contient des informations sur les Patterns rythmiques, accord, tempo, format de mesure etc., dans une configuration matricielle, comme représentée en bas de la page. Cela s'appelle une information d'événement. Quand le morceau rythmique



est en mode de programmation (touche REC [●] allumée), vous pouvez déplacer la position actuelle avec les touches curseur etc., et utiliser les touches curseur Haut/Bas pour appeler, programmer ou éditer une information d'événement.

1. Vérifiez que les touches [SONG] et [RHYTHM] sont allumées.

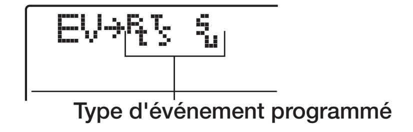
Si une touche n'est pas allumée, pressez-la jusqu'à ce qu'elle s'allume. Utilisez la touche ZERO [|◀◀] pour revenir au début du morceau rythmique.

2. Pressez la touche REC [●].

La touche [REC] s'allume et la programmation de Pattern rythmique pour le morceau rythmique devient possible.

3. Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour faire s'afficher "EV→" en première ligne de l'afficheur.

Cet écran vous permet de contrôler quel événement est saisi au point actuel. Le symbole après "EV→" (tel que "Pt" ou "TS") identifie le type d'événement.



Type d'événement programmé

Les événements disponibles et leurs symboles sont donnés dans le tableau ci-dessous.

Evéne-ment	Symbole	Contenu	Plage
Ptn		N° de Pattern rythmique	000 – 510
TimSig		Format de mesure	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT		Tonique	C – B
CHORD		Type de l'accord	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Volume de séq. de batterie	0 – 15
BsVOL		Volume de séq. de basse	0 – 15
DrKIT		Kit de batterie	Voir appendice
BsPRG		Prog. de basse	Voir appendice

NOTE

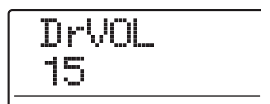
- Si aucune information de tempo n'est saisie pour le morceau rythmique, le tempo actuellement réglé pour la section rythmique sera utilisée. Pour vous assurer qu'un morceau rythmique jouera toujours au même tempo, veillez à saisir une information de tempo au début du morceau.
- L'information de format de mesure (TimSig) ne peut être programmée qu'au début d'une mesure.

4. Accédez à l'emplacement où vous désirez saisir un nouvel événement.

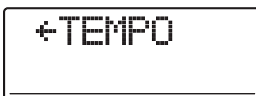
Pour des détails sur la façon d'accéder à un emplacement, référez-vous en page 108.

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le type d'événement que vous désirez programmer.

Si l'événement sélectionné ici a été saisi à l'emplacement actuel, sa valeur s'affichera.



S'il n'y a pas d'événement correspondant, l'afficheur indiquera " ← xxx" (où xxx est le nom d'événement). Cela signifie que l'événement de même type programmé plus tôt dans le morceau s'applique toujours.



6. Tournez la molette pour saisir la valeur.

7. Saisissez les autres événements de la même façon.

Pour programmer d'autres informations du même type d'événement, vous pouvez déplacer la position actuelle en mesures ou temps pendant que l'écran de programmation d'événement est affiché.
Si vous faites une erreur ou désirez changer l'information, les événements peuvent être édités des façons suivantes.

● Pour changer un réglage d'événement

Affichez l'événement à changer et tournez la molette pour modifier son réglage.

● Pour supprimer une information d'événement

Affichez l'événement à supprimer et pressez la touche [DELETE/ERASE].

8. Quand vous avez fini, pressez la touche STOP [■].

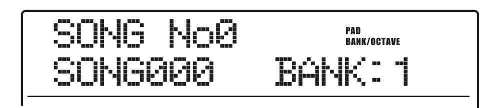
La touche REC [●] s'éteint et l'écran de sélection de morceau rythmique ré-apparaît. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Faire jouer un morceau rythmique

Cette section explique comment faire jouer un des 10 morceaux rythmiques que vous avez créés par saisie de Patterns rythmiques et de données d'accord.

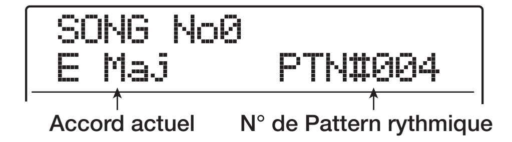
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG].

La touche s'allume et l'écran de sélection de morceau rythmique apparaît.



2. Tournez la molette pour sélectionner le morceau puis pressez la touche PLAY [▶].

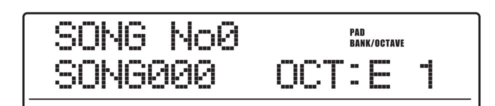
Le morceau rythmique commencera à jouer. Si quelque chose a été enregistré sur les pistes audio, ces pistes joueront simultanément. L'afficheur donne des informations sur le numéro de Pattern rythmique, le type et la tonique de l'accord et d'autres informations correspondant à l'emplacement actuel.



3. Pour stopper le morceau rythmique, pressez la touche STOP [■].

4. Si vous désirez faire jouer la section rythmique indépendamment, pressez la touche [RHYTHM] alors qu'elle est arrêtée jusqu'à ce que la touche s'allume.

La section rythmique est isolée de la section enregistreur. Le réglage de banque de pads ou gamme/octave s'affichera à la droite de l'écran (ce qui est affiché dépend du son actuellement sélectionné).



5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

TRUC

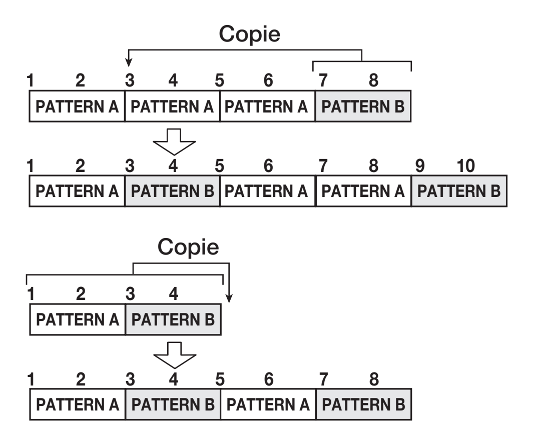
Il est aussi possible de faire jouer un kit de batterie ou un programme de basse en frappant les pads durant la lecture d'un morceau rythmique.

Editer un morceau rythmique

Cette section explique comment éditer un morceau rythmique que vous avez créé.

Copier une zone de mesures spécifiée

Une partie d'un morceau rythmique peut être copiée sous forme de mesures et insérée en un autre point. C'est pratique pour répéter une portion d'un morceau rythmique.



1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

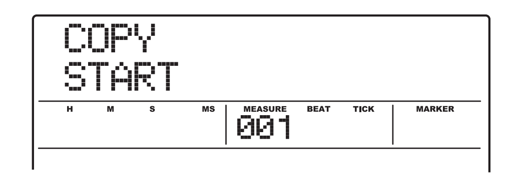
2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche s'allume et le morceau rythmique peut être créé ou édité.

3. Pressez la touche REC [●].

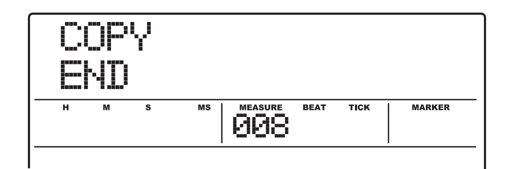
4. Pressez deux fois la touche [INSERT/ COPY].

L'écran suivant apparaît.



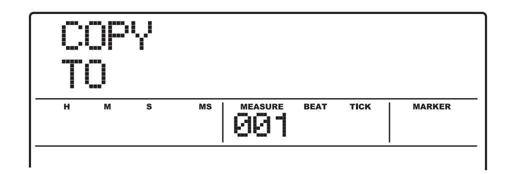
5. Tournez la molette pour sélectionner la première mesure source de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit, vous permettant de spécifier le point de fin de source de la copie.



6. Tournez la molette pour sélectionner la mesure de fin de la source de copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du point de destination de copie apparaît.



7. Tournez la molette pour sélectionner la première mesure de destination de copie.

8. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

Quand la copie est exécutée, le marqueur "EOS" recule du nombre de mesures copiées.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

9. Pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran de sélection de morceau rythmique.

Transposer tout le morceau rythmique

Vous pouvez transposer la séquence de basse du morceau rythmique par demi-tons.

NOTE

Quand la fonction de transposition est utilisée, l'information d'accord (tonique/root) programmée pour le morceau rythmique est ré-écrite. Pour retourner au statut précédent, refaites à nouveau la transposition dans le sens inverse.

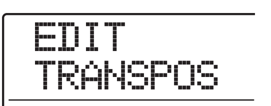
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche s'allume et le morceau rythmique peut être créé ou édité.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de morceau rythmique s'allume.



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "TRANSPOS" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



5. Tournez la molette pour changer le réglage de transposition (-6 – 0 – +6) et pressez la touche [ENTER].

Le réglage par défaut est 0 (pas de transposition). Quand vous sélectionnez par exemple un réglage de +6, le morceau rythmique est transposé de 6 demi-tons vers le haut.

Quand vous pressez la touche [ENTER], l'indication "TRANSPOS SURE?" s'affiche.

6. Pressez la touche [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de transposition.

La transposition est effectuée et le menu d'édition de morceau rythmique ré-apparaît.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Copier un morceau rythmique

Vous pouvez copier le contenu d'un morceau rythmique d'un Projet dans un autre numéro de morceau rythmique. C'est pratique pour créer des variations d'un même morceau.

NOTE

Quand vous exécutez la copie, le contenu du morceau rythmique de destination est totalement effacé et remplacé par celui du morceau rythmique source de la copie. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer un morceau que vous désirez conserver.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

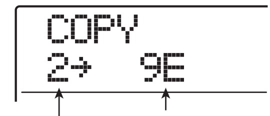
2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche s'allume et le morceau rythmique peut être créé ou édité.

3. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique source de la copie.

4. Pressez la touche [INSERT/COPY].

L'afficheur change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le morceau rythmique devant être utilisé comme destination de la copie.



N° du morceau rythmique destination de la copie

N° du morceau rythmique source de la copie

TRUC

Un morceau rythmique vide s'affiche avec un "E" à droite de son numéro.

5. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique destination de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'indication "COPY SURE?" s'affiche.

6. Pour exécuter la procédure de copie, pressez la touche [ENTER] une fois encore.

Quand la copie est terminée, l'unité retourne à l'écran de sélection de morceau rythmique avec le morceau rythmique de destination sélectionné.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Effacer le morceau rythmique

Cette section explique comment effacer la totalité du morceau rythmique, le ramenant à son statut vierge.

TRUC

Une fois que vous avez effacé le morceau rythmique, il ne peut plus être récupéré. Utilisez cette procédure avec soin.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche s'allume et le morceau rythmique peut être créé ou édité.

3. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique à effacer.

4. Pressez la touche [DELETE/ERASE].

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

5. Pressez la touche [ENTER] pour effacer le morceau rythmique.

Quand la procédure d'effacement est terminée, l'unité revient en écran de sélection de morceau rythmique.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Donner un nom à un morceau rythmique

Vous pouvez éditer le nom de tout morceau rythmique comme suit.

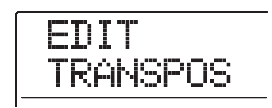
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche s'allume et le morceau rythmique peut être créé ou édité.

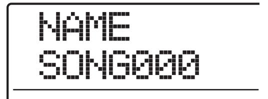
3. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique que vous voulez nommer et pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de morceau rythmique apparaît.



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT NAME" et pressez la touche [ENTER].

Le nom du morceau rythmique est affiché. La section clignotante indique le caractère qui peut être changé.



5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 36.

6. Répétez l’étape 5 si nécessaire jusqu’à ce que le nom soit terminé.

7. Quand le nom à été programmé, pressez la touche [EXIT].

Le nom du morceau rythmique est modifié et l’affichage retourne au menu d’édition de morceau rythmique. Pour retourner à l’écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Créer votre propre kit de batterie

Si désiré, vous pouvez créer votre propre kit de batterie, en assignant des sons avec des réglages spécifiques de volume, hauteur, panoramique, etc aux pads et en donnant à ce kit son propre nom. Il est aussi possible de copier un kit existant et de n’en éditer qu’une partie. Le kit de batterie peut alors être sauvegardé sur disque dur comme partie du Projet.

Changer le son et les réglages de chaque pad

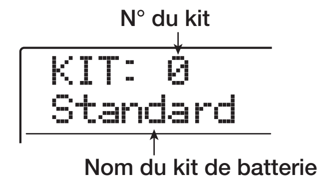
Vous pouvez spécifier le son, le volume, la hauteur, le panoramique et d’autres paramètres pour chaque pad afin de créer votre propre kit.

1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour qu’elle s’allume.

Créer un kit rythmique est possible aussi bien en mode Pattern rythmique qu’en mode morceau rythmique.

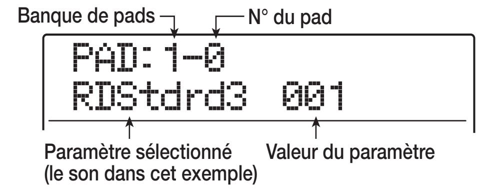
2. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique, puis pressez la touche [KIT/PROG].

Le nom du kit de batterie sélectionné pour l’édition s’affiche.



3. Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie à éditer et pressez la touche [EDIT].

Le menu d’édition des réglages individuels de pad apparaît.



4. Si nécessaire, pressez la touche [BANK/OCTAVE] et utilisez la molette pour changer de banque de pads.

Pour retourner à l'écran d'origine, pressez la touche [EXIT].

5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un paramètre à régler. Les paramètres suivants sont disponibles.

• Son d'instrument

Vous permet de sélectionner un son simple de batterie/percussion parmi l'ensemble sonore rythmique actuellement sélectionné pour l'affecter à un pad.

• PITCH

Règle la hauteur du son de batterie/percussion pour le pad. La plage de réglage est -7.9 - 0 (hauteur de référence) - 7.9, par paliers de 0.1 (1/10 de demi-ton).

• LEVEL

Règle le niveau de sortie du pad. La plage de réglage est 0 – 15.

TRUC

Quand vous pressez la touche [DRUM MIXER] en écran de sélection de kit rythmique, vous pouvez utiliser les faders 1 – 8 et 9/10 – 15/16 pour régler le paramètre LEVEL (→ p. 117).

• PAN (Panoramique)

Règle la position stéréo gauche/droite (panoramique) pour le pad. La plage de réglage est L63 (extrême gauche) - 0 (centre) - R63 (extrême droite).

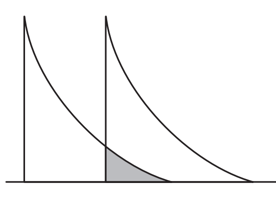
TRUC

La valeur de panoramique réglée ici est valable quel que soit le réglage de panoramique de paramètre de piste. Quand vous réglez le panoramique de paramètre de piste sur gauche/droite, la balance de volume gauche/droite change tandis que la position de chaque pad est conservée.

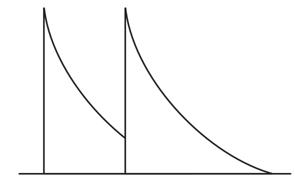
• GROUP (groupe de pads)

Sélectionne le type de son produit quand des pads sont frappés répétitivement (PL/MN) et le groupe auquel le pad appartient (0 – 7). La plage de réglage est PL0 - PL7 et MN0 - MN7. Quand PL est sélectionné, frapper le même pad à la suite fera se superposer les sons (le premier son continue quand le second commence). Quand MN est sélectionné, le premier son s'arrête quand le suivant commence.

GROUPE=PL



GROUPE=MN



Les numéros 0-7 déterminent le groupe auquel le pad appartient (0 = pas de groupe, 1 - 7: groupe correspondant). Les pads d'un même groupe ne peuvent pas produire de son en même temps. Par exemple, si vous assignez un son de charleston ouverte et un son de charleston fermée à deux pads du même groupe, la charleston ouverte se coupera quand vous jouerez le son de charleston fermée, pour un résultat plus réaliste.

• REV SEND (Reverb send)

Règle le niveau d'envoi à la reverb pour le pad. La plage de réglage est 0 - 127. Le réglage ne dépend pas du niveau d'envoi à la reverb dans les paramètres de piste.

• NAME (Nom du kit de batterie)

Vous permet de changer le nom du kit de batterie (→ p. 116).

6. Pressez le pad pour lequel vous désirez faire un réglage.

Le réglage pour le pad apparaît dans l'afficheur. Par exemple, si PAN est sélectionné comme paramètre et que vous pressez le pad 3, l'affichage change comme suit.

```
PAD:1-3
PAN        L16
```

7. Tournez la molette pour sélectionner une valeur de réglage.

8. Répétez les étapes 5-7 si nécessaire pour éditer d'autres pads.

9. Une fois l'édition terminée, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient en écran de sélection de kit. Le kit de batterie créé est sauvegardé comme partie du Projet.

TRUC

Vous pouvez aussi copier tous les réglages d'un pad dans un autre. Pour cela, pressez la touche [INSERT/COPY] tandis qu'un paramètre du pad source de la copie est affiché. Puis sélectionnez la banque de pads et le pad dans lequel vous désirez copier les réglages et pressez la touche [ENTER].

Affecter un nom à un kit de batterie

Vous pouvez affecter un nom à un kit de batterie.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

2. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique puis la touche [KIT/PROG].

L'écran de sélection de kit de batterie s'affiche.

3. Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie (0-126) dont vous désirez changer le nom et pressez la touche [EDIT].

Le menu pour faire les réglages pour chaque pad apparaît.

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher le nom du kit.



5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 36.

6. Répétez l'étape 5 si nécessaire jusqu'à ce que le nom soit terminé.

7. Quand le nom a été programmé, pressez la touche [EXIT].

Le nom du kit de batterie a été modifié et l'affichage retourne au menu de sélection de kit de batterie. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Copier un kit de batterie

Vous pouvez copier le kit de batterie actuellement sélectionné dans un autre numéro de kit. C'est pratique pour créer plusieurs variations d'un même kit de batterie.

NOTE

Si le numéro sélectionné comme destination de copie contient déjà un kit de batterie, son contenu sera remplacé. Utilisez cette procédure avec soin.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

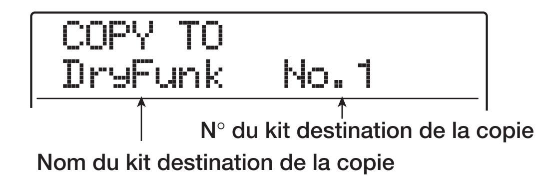
2. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique puis la touche [KIT/PROG].

L'écran de sélection de kit de batterie s'affiche.

3. Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie que vous désirez copier.

4. Pressez la touche [INSERT/COPY].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le numéro du kit de batterie servant de destination à la copie.



5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du kit de batterie devant servir de destination à la copie.

6. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

Le kit de batterie est copié et l'écran revient au menu de sélection de kit de batterie. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Régler le volume de chaque pad avec les faders

Pendant la reproduction d'un morceau ou Pattern rythmique, vous pouvez régler le volume de chaque pad dans le kit rythmique actuellement sélectionné à l'aide des faders. C'est utile pour régler le volume de chaque instrument avant mixage.

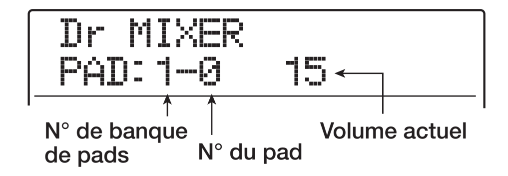
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

2. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique puis la touche [KIT/PROG].

L'écran de sélection de kit de batterie s'affiche.

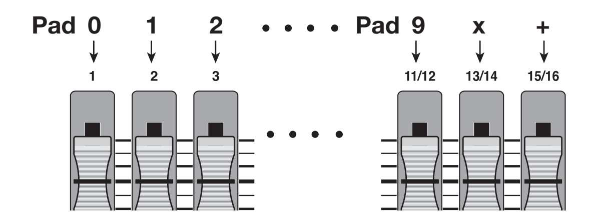
3. Pressez la touche [DRUM MIXER].

La touche s'allume et le numéro de banque de pads/pad actuellement sélectionnés et le volume s'affichent.



4. Utilisez les faders pour ajuster le niveau de chaque pad tout en faisant jouer le morceau/Pattern rythmique.

Quand la touche [DRUM MIXER] est allumée, les 12 faders de la section faders sont assignés aux pads 0 – 9, x, +.



Quand vous déplacez un fader, le pad correspondant est sélectionné pour réglage et le volume change. Si nécessaire, changez de banque de pads avec la touche [BANK/OCTAVE].

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Le nouveau réglage de volume du kit rythmique est sauvegardé.

TRUC

Le volume de chaque pad d'un programme d'échantillonneur (→ p. 121) peut être réglé de la même façon.

Importer des Patterns et morceaux rythmiques d'un autre Projet

Cette section explique comment importer (de façon sélective ou en totalité) des données de Pattern rythmique et de morceau rythmique d'un autre Projet sauvegardé sur le disque dur.

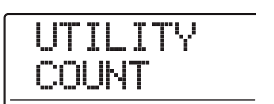
NOTE

Le processus d'importation remplacera les Patterns/morceaux rythmiques existants dans le Projet actuellement sélectionné. Prenez garde à ne pas accidentellement remplacer des données de Pattern ou morceau rythmique que vous désireriez conserver.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

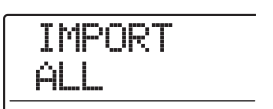
2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu Utility pour différents réglages de la section rythmique apparaît.



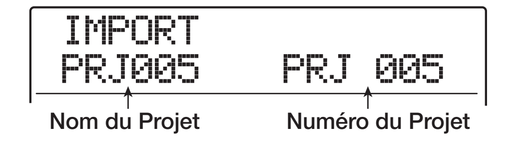
3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “UTILITY Import” et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner ALL (import de tous les Patterns et morceaux rythmiques) ou PATTERN (import d'un Pattern rythmique spécifique) et pressez la touche [ENTER].

Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le Projet source de l'import.



5. Tournez la molette pour sélectionner le Projet source et pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes diffèrent selon la sélection faite à l'étape 4.

- **Quand ALL est sélectionné**

Vérifiez que l'indication "IMPORT SURE?" s'affiche. Passez à l'étape 7.

- **Quand PATTERN est sélectionné**

Le Pattern rythmique source s'affiche. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique désiré puis pressez la touche [ENTER]. Vous pouvez maintenant sélectionner le Pattern de destination. Passez à l'étape 6.

6. Tournez la molette pour sélectionner la destination de l'import et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SURE?" s'affiche.

7. Pour effectuer l'import, pressez la touche [ENTER].

Quand tous les Patterns/morceaux ont été importés, l'écran de sélection de Pattern ou de morceau rythmique ré-apparaît. Si un seul Pattern a été importé, l'affichage de l'étape 5 revient.

Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Editer différents réglages de la section rythmique

Cette section explique comment éditer différents réglages qui affectent la totalité de la section rythmique, tels que la sensibilité des pads ou le volume du métronome.

Procédure de base

La procédure de base pour éditer des réglages de la section rythmique est la même pour la plupart des éléments, comme décrite ci-dessous.

TRUC

Vous pouvez utiliser la même procédure en mode Pattern rythmique ou en mode morceau rythmique.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

Selon le mode de fonctionnement actuel de la section rythmique, l'écran de sélection de Pattern rythmique ou de morceau rythmique apparaît.

2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu utilitaire rythmique pour différents réglages de la section rythmique apparaît.



TRUC

Quand la fonction échantillonneur à pads est utilisée, l'indication "UTILITY SPL PRG" apparaît au lieu de l'écran ci-dessus.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un des éléments suivants à éditer et pressez la touche [ENTER].

- **SoundSel**

Sélectionne l'ensemble sonore rythmique utilisé par la section rythmique (→ p. 90).

- **COUNT**

Change la longueur du pré-compte entendu durant la programmation en temps réel d'un Pattern rythmique.

• **ClickVol**
Change le niveau de volume du métronome entendu durant la programmation en temps réel d'un Pattern rythmique.

• **PAD SENS**
Change la sensibilité des pads qui détermine le volume obtenu par rapport à la force de frappe du pad.

• **MIDI**
Fait les réglages relatifs au MIDI (→ p. 170).

• **IMPORT**
Importe les Patterns rythmiques et morceaux rythmiques d'un Projet sauvegardé sur le disque dur (→ p. 117).

• **MEMORY**
Contrôle la mémoire restant disponible pour les Patterns et morceaux rythmiques.

• **SAMPLE**
Importe et édite le matériau source devant être employé par l'échantillonneur à pads (→ p. 121).

• **POSITION**
Détermine si le réglage de panoramique sonore de batterie s'applique comme ressenti par le batteur ou par l'auditeur.

4. Tournez la molette pour éditer le réglage.

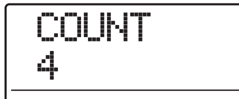
L'affichage et le fonctionnement différeront pour chaque élément. Pour des détails, référez-vous aux sections suivantes.

TRUC
Pour des informations sur la sélection d'ensemble sonore rythmique, les réglages MIDI, l'import et la fonction échantillonneur de pads, référez-vous aux sections correspondantes.

5. Quand la procédure de réglage est terminée, pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir en écran principal.

Changer la longueur du pré-compte

Vous pouvez changer la longueur du pré-compte quand vous enregistrez un Pattern rythmique en temps réel. Accomplissez les étapes 1-3 de "Procédure de base" pour afficher "UTILITY COUNT" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour choisir un de ces réglages.



• **OFF**
Le pré-compte est désactivé.

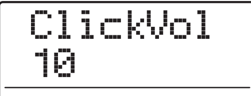
• **1 – 8**
Un pré-compte de 1 – 8 mesures est entendu (par défaut, 4).

• **SPECIAL**
Le pré-compte spécial est entendu.



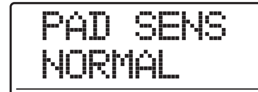
Changer le volume du métronome

Vous pouvez changer le volume du métronome entendu quand vous enregistrez un Pattern rythmique en temps réel. Accomplissez les étapes 1-3 de "Procédure de base" pour afficher "UTILITY ClickVol" et pressez la touche [ENTER]. Tournez alors la molette pour choisir le réglage (0 – 15).



Régler la sensibilité des pads

Vous pouvez spécifier le volume produit par la force de frappe des pads (sensibilité des pads). Accomplissez les étapes 1-3 de “Procédure de base” pour afficher “UTILITY PAD SENS” et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour choisir un de ces réglages.



● **SOFT**

Le volume restera doux quelle que soit la force de frappe.

● **MEDIUM**

Le volume sera moyen quelle que soit la force de frappe.

● **LOUD**

Le volume sera élevé quelle que soit la force de frappe.

● **LITE**

Sensibilité maximale, même de faibles frappes produiront un fort volume.

● **NORMAL**

Sensibilité normale (réglage par défaut).

● **HARD**

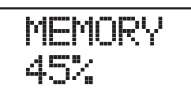
Faible sensibilité. Une forte frappe est nécessaire pour produire un volume élevé.

● **EX HARD**

La plus basse sensibilité. Une très forte frappe est nécessaire pour produire un fort volume.

Contrôler la mémoire restant disponible

La quantité de mémoire d’enregistrement disponible pour les Patterns rythmiques et les morceaux rythmiques sera affichée en pourcentage (%). Accomplissez les étapes 1-3 de “Procédure de base” pour afficher “UTILITY MEMORY” et pressez la touche [ENTER]. Cet écran ne sert qu’à l’affichage. Aucun réglage ne peut y être édité.



Echange de la position panoramique gauche/droite

Le réglage de panoramique du son de batterie peut s’appliquer comme ressenti par le batteur ou comme ressenti par l’auditeur. Accomplissez les étapes 1-3 de “Procédure de base” pour afficher "UTILITY POSITION", et pressez la touche [ENTER]. Puis sélectionnez un des réglages suivants.

● **PLAYER**

Le réglage de panoramique gauche/droite s’applique comme ressenti par l’instrumentiste (batteur).

● **LISTENER**

Le réglage de panoramique gauche/droite s’applique comme ressenti par l’auditeur (public).

Référence [Echantillonneur à pads]

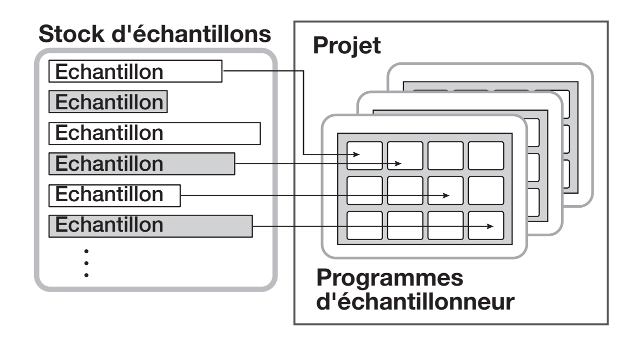
Cette section explique la fonction échantillonneur à pads qui vous permet d'importer de courts passages sonores de pistes audio ou d'un CD-ROM et de les affecter aux pads pour en jouer.

Comment fonctionne-t-il?

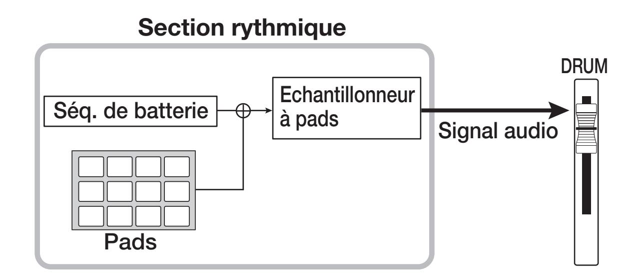
L'échantillonneur à pads est une fonction qui vous permet d'affecter des éléments de pistes audio ou d'un CD-ROM aux pads du MRS-1608 pour les faire jouer. Cela peut servir à ajouter des effets sonores à un morceau ou à jouer un Pattern/morceau rythmique avec vos propres sons.
Le matériel (les échantillons) utilisés par l'échantillonneur à pads peuvent être tirés d'une piste audio ou d'un fichier audio sur CD-ROM. Les échantillons sont stockés sur le disque dur du MRS-1608 dans une zone spéciale, le “stock d'échantillons”, qui peut contenir un maximum de 1000 échantillons. La tessiture de reproduction peut être individuellement fixée pour chaque échantillon (voir illustration ci-dessous).

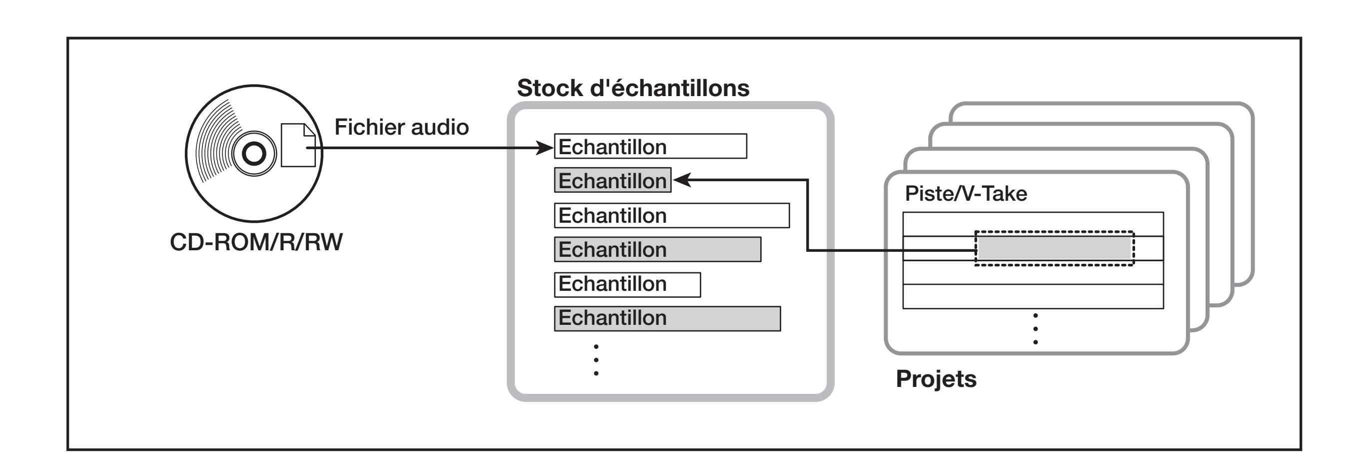
Pour employer l'échantillonneur, les échantillons doivent être chargés du stock dans la mémoire et affectés aux pads du MRS-1608. Jusqu'à 36 échantillons d'une durée combinée de 22 secondes (convertie en mono) peuvent servir à la fois. Une combinaison de tels échantillons affectés s'appelle un programme d'échantillonneur. Celui-ci contient des informations sur l'affectation des échantillons aux pads, sur le niveau, le panoramique, la hauteur et d'autres paramètres. Dans le MRS-1608, vous pouvez créer jusqu'à 10 de ces programmes par Projet.

Les programmes d'échantillonneur créés sont mémorisés comme partie intégrante d'un Projet.



L'échantillonneur peut être piloté par une séquence rythmique plutôt que par les pads. (Par contre, quand l'échantillonneur à pads est employé, le kit rythmique et le programme de basse sont indisponibles.)
Le signal de sortie de l'échantillonneur est envoyé au fader [DRUM] du mixer. Comme une piste de batterie ordinaire, il est piloté par la touche de statut et le fader, les paramètres de piste pouvant modifier le signal.





Matériel pouvant être importé dans le stock d’échantillons

Les types suivants de matériel audio peuvent être importés dans le stock d’échantillons.

(1) Toute piste audio du Projet actuellement chargé

Vous pouvez choisir n’importe quelle piste/V-take du Projet actuellement chargé et en spécifier une zone comme devant servir d’échantillon.

(2) Fichier audio sur CD-ROM/R/RW

Un fichier audio stéréo ou mono (fichier WAV/AIFF en 8 ou 16 bits, échantillonné de 8 à 48 kHz) stocké sur CD-ROM/R/RW peut être pris comme échantillon.

NOTE

- Tous les fichiers audio seront reproduits à une fréquence d’échantillonnage de 44,1 kHz. Si vous employez un fichier audio enregistré à une autre fréquence, convertissez le en 44,1 kHz durant l’importation, comme nécessaire.
- Les disques ne se conformant pas au standard ISO 9660 niveau 2 ne peuvent pas être employés.
- Les CD-R/RW non finalisés ne peuvent pas être employés.

Importer un échantillon

Cette section explique comment importer des échantillons dans le stock d’échantillons.

Etapes de bases pour importer un échantillon

Pour obtenir des échantillons à utiliser avec l’échantillonneur, certaines étapes sont communes.

1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.

La touche s’allume, et la section rythmique peut être employée de façon autonome.

2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu utilitaire rythmique apparaît pour faire divers réglages de la section rythmique.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “UTILITY SAMPLE” et pressez la touche [ENTER].

L’écran de sélection d’échantillon ("Sample") s’affiche.



4. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de l’échantillon devant servir de destination à l’importation.

Quand le numéro est celui d’un échantillon vide, “EMPTY” ("vide") s’affiche comme nom.

NOTE

Si vous sélectionnez un numéro d’échantillon existant, son contenu sera remplacé par celui du nouvel échantillon.

5. Pressez une fois encore la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu utilitaire pour l’importation et l’édition des échantillons apparaît.

SAMPLE
IMPORT

6. Vérifiez que “SAMPLE IMPORT” s’affiche et pressez la touche [ENTER].

Vous pouvez maintenant choisir le type de source pour l’importation.

IMPORT
TAKE

7. Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez un des types suivants et pressez la touche [ENTER].

● TAKE

Importe une plage spécifiée de données audio de toute piste/V-take du Projet actuellement chargé.

● WAV/AIFF

Importe un fichier audio (WAV/AIFF) d’un CD-ROM/R/RW inséré dans le lecteur ou du disque dur interne.

Les étapes suivantes diffèrent selon le choix fait. Pour des détails, voir la section correspondante.
Quand l’importation est terminée, l’écran de sélection d’échantillon revient. Si nécessaire, importez d’autres échantillons. Le nombre maximal d’échantillons pouvant être importés est de 1000.
Pour revenir à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

TRUC

Les échantillons importés sont automatiquement dotés d’un nom, de la forme “SAMPLxxx” (xxx étant leur numéro).

Importer une zone de piste/V-take

Vous pouvez spécifier une zone de piste/V-take du Projet chargé et l’importer comme échantillon.

1. Référez-vous aux étapes 1 – 7 de “Etapes de base pour importer un échantillon” afin d’afficher “TAKE”. Puis pressez la touche [ENTER].

“ImprtSrc TR xx-yy” s’affiche (xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take). Dans ces conditions, vous pouvez choisir la piste/V-take source de l’importation.

2. Avec la molette ou les touches de statut, sélectionnez la piste, et avec les touches curseur Haut/Bas la V-take.

ImprtSrc
TR 16- 1

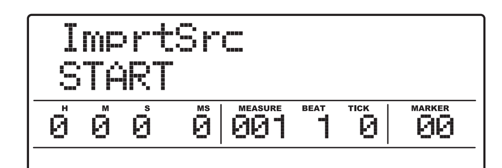
Quand la piste 16 est sélectionnée, tourner encore la molette à droite permet de sélectionner les paires de pistes impaire/paire ou la piste Master. Si vous pressez les touches de statut adjacentes d’une piste impaire et de la piste paire suivante, deux pistes mono sont sélectionnées.

TRUC

Presser répétitivement les touches de statut de pistes stéréo sélectionne tour à tour la piste impaire, la piste paire et la piste stéréo.

3. Pressez la touche [ENTER].

“ImprtSrc START” s’affiche. Cela vous permet de choisir la position du début de l’import.



4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez le clignotement dans le compteur, et avec la molette, spécifiez le point de début de l’import.

En amenant le clignotement sur les champs MEASURE/BEAT/TICK ou MARKER, vous pouvez spécifier le point en mesure, temps, clic, ou en numéro de marqueur.

TRUC

- En tenant enfoncée la touche STOP [■] et en pressant la touche PLAY [▶], vous pouvez obtenir une lecture scrub de la zone spécifiée (→ p. 38).
- La zone de reproduction de l’échantillon peut aussi être affinée après importation.
- Si vous spécifiez un point sur lequel il n’y a pas de données audio, la seconde ligne affiche le symbole ✻.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

ImprtSrc
END
H M S MS | MEASURE BEAT TICK | MARKER
0 0 2 10 | 002 2 24 | 00

6. Spécifiez le point de fin comme à l'étape 4.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage entre les points choisis comme début et fin sera lue.

7. Quand la source d'import a été spécifiée, pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.

8. Pour effectuer l'importation, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Quand l'importation est terminée, l'unité retourne à l'écran de sélection d'échantillon. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Importer un fichier WAV/AIFF

Vous pouvez importer un fichier audio (WAV/AIFF) d'un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le lecteur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.
Avant cela, les préparatifs suivants sont nécessaires.

● Pour importer du lecteur de CD-R/RW

Insérez un CD-ROM ou CD-R/RW contenant les fichiers audio dans le lecteur de CD-R/RW.

● Pour importer du disque dur interne

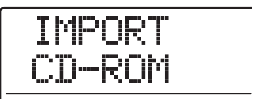
Copiez les fichiers audio d'un ordinateur dans le dossier nommé "WAV_AIFF" immédiatement sous le répertoire racine (dossier de plus haut niveau) du disque dur interne. Les fichiers doivent porter l'extension ".WAV" (pour les fichiers WAV) ou ".AIF" (pour les fichiers AIFF).

NOTE

- Pour copier les fichiers audio sur le disque dur interne, la carte optionnelle UIB-02 est nécessaire. Pour des informations sur l'emploi de la carte optionnelle, voir page 183.
- Aucun sous-dossier du dossier WAV_AIFF n'est reconnu par le MRS-1608.
- La procédure suivante ne vous permettra pas d'écouter préalablement les fichiers audio. Vérifiez le contenu et le nom du fichier avant de commencer la procédure.

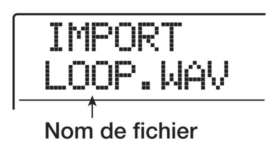
1. Référez-vous aux étapes 1 – 7 de "Etapes de bases pour importer un échantillon" afin d'afficher "WAV/AIFF". Puis pressez la touche [ENTER].

"IMPORT CD-ROM" s'affiche, et vous pouvez sélectionner le périphérique source.



2. Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez le périphérique source: "CD-ROM" (lecteur de CD-R/RW) ou "IntHDD" (disque dur interne), et pressez la touche [ENTER].

Les fichiers WAV/AIFF sont cherchés sur le périphérique choisi. Si des fichiers sont trouvés, leur nom s'affiche.



Nom de fichier

TRUC

Si vous choisissez CD-ROM comme source sans mettre de disque dans le lecteur, "IMPORT Ins Disc" s'affiche et le tiroir du lecteur s'ouvre. Pour poursuivre, insérez un disque contenant des fichiers audio et pressez la touche [ENTER].

3. Avec la molette, sélectionnez le fichier audio à importer.

Quand vous accédez par le lecteur à un disque ayant des fichiers audio dans un certain dossier, tournez la molette pour afficher le nom du dossier. Quand un dossier est sélectionné, "Folder" s'affiche à droite de l'écran.



Nom du dossier

Si vous pressez la touche [ENTER] dans ces conditions, les fichiers contenus dans le dossier sélectionnés s'affichent. Tournez la molette pour choisir le fichier voulu. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez retourner au niveau immédiatement supérieur.

4. Quand le fichier a été sélectionné, pressez la touche [ENTER].

Selon la fréquence d'échantillonnage du fichier audio importé, ce qui suit s'applique.

● Fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche. Quand vous pressez la touche [ENTER], le fichier audio est importé. Quand le processus est terminé, l'écran de sélection d'échantillon ré-apparaît.

● Fréquence d'échantillonnage autre que 44,1 kHz

Quand vous pressez la touche [ENTER], l'écran de sélection de conversion en 44,1 kHz (resample ou "ré-échantillonnage") apparaît.

WAV/AIFF
Resample ON

Tournez la molette pour régler ON ou OFF le ré-échantillonnage. Quand vous pressez la touche [ENTER], l'indication "WAV/AIFF SURE?" apparaît. Pressez encore la touche [ENTER] pour lancer le processus d'importation. Quand il est terminé, l'écran de sélection d'échantillon ré-apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC

Le nom "SAMPLxxx" est automatiquement affecté à l'échantillon importé (où xxx est le numéro d'échantillon).

NOTE

Les fichiers audio importés sont toujours joués à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz. Si le ré-échantillonnage a été désactivé durant le processus d'importation, un fichier ayant à l'origine une fréquence d'échantillonnage différente sera reproduit avec une hauteur et un tempo différents.

Régler divers paramètres d'échantillon

Les échantillons importés dans le stock d'échantillons ont des paramètres tels que plage de reproduction et nom, qui peuvent être réglés.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.

La touche s'allume, et la section rythmique peut être employée indépendamment.

2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu utilitaire rythmique pour les divers réglages de la section rythmique apparaît.

3. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites afficher "UTILITY SAMPLE" et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection d'échantillon s'affiche.

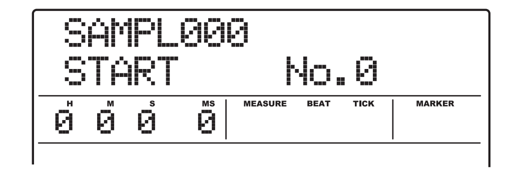


4. Avec la molette, choisissez l'échantillon dont vous voulez régler les paramètres.

Quand vous pressez la touche PLAY [▶], l'échantillon affiché est joué. Si le numéro choisi est un échantillon vide, "EMPTY" s'affiche dans le champ du nom.

5. Pressez la touche [EDIT].

Un paramètre de l'échantillon sélectionné s'affiche.



6. Avec les touches curseur Haut/Bas, faites afficher le paramètre à régler.

● START

Spécifie le point de départ de la lecture de l'échantillon en millisecondes. Par défaut, c'est le début de l'échantillon.

● **END**
Spécifie le point de fin de la lecture de l'échantillon en millisecondes. Par défaut, c'est la fin de l'échantillon (max. 22 secondes).

● **NAME**
Spécifie le nom de l'échantillon.

● **SIZE**
Indique la taille de l'échantillon affiché.

7. Avec la molette et les touches curseur, ajustez le réglage.

• Réglage des points START/END
Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez la section clignotante dans l'afficheur, et tournez la molette pour régler la valeur.

• Réglage du nom (NAME)
Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez la section clignotante sur le caractère à changer, et tournez la molette pour sélectionner le nouveau caractère.

TRUC
- Si vous pressez la touche PLAY [▶] pendant le réglage d'un paramètre, l'échantillon est reproduit.
- Le paramètre SIZE n'est qu'informatif et ne peut pas être changé. Avec les touches curseur Gauche/Droite, vous pouvez choisir l'unité entre KB (kilo-octets) et ms (millisecondes).

8. Répétez les étapes 6 – 7 pour régler tous les paramètres désirés.
Vous pouvez aussi presser la touche [EXIT] pour retourner à l'écran de sélection d'échantillon, puis choisir un autre échantillon pour régler ses paramètres.

9. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Edition d'un échantillon

Cette section décrit comment vous pouvez copier et supprimer des échantillons du stock, et comment éditer les données d'onde sur une portion d'un échantillon.

Copie d'un échantillon

Vous pouvez copier un échantillon dans tout autre numéro d'échantillon. Si le numéro de destination contient déjà un échantillon, ce dernier sera remplacé. C'est utile pour créer des échantillons identiques mais avec des points de départ (start) et fin (end) différents.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.
La touche s'allume et la section rythmique peut être employée indépendamment.

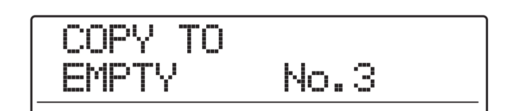
2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.
Le menu utilitaire rythmique apparaît.

3. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "UTILITY SAMPLE" et pressez la touche [ENTER].
L'écran de sélection d'échantillon s'affiche.



4. Tournez la molette pour sélectionner l'échantillon à copier.

5. Pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.
Le numéro de destination de la copie s'affiche.



6. Tournez la molette pour choisir l'échantillon de destination de la copie et pressez la touche [ENTER].
L'indication "COPY SURE?" s'affiche.

TRUC

Le processus de copie remplace l'échantillon existant dans le numéro de destination. Prenez garde à ne pas remplacer accidentellement un échantillon auquel vous tenez.

7. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

Quand la copie est terminée, l'unité retourne à l'écran de sélection d'échantillon.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Suppression d'un échantillon

Vous pouvez supprimer un échantillon du stock comme suit.

NOTE

Une fois supprimé, un échantillon ne peut plus être récupéré. Utilisez cette fonction avec soin.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.

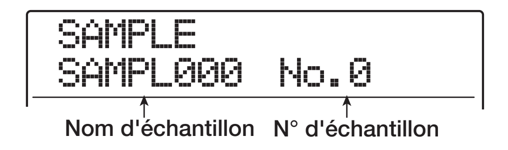
La touche s'allume, et la section rythmique peut être employée indépendamment.

2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu utilitaire rythmique apparaît.

3. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "UTILITY SAMPLE" et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection d'échantillon s'affiche.



4. Tournez la molette pour sélectionner l'échantillon à supprimer.

5. Pressez la touche [DELETE/ERASE] en section rythmique.

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

6. Pour exécuter la suppression, pressez la touche [ENTER].

Une fois la suppression terminée, l'unité revient à l'écran de sélection d'échantillon.

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Edition d'une portion d'échantillon

Vous pouvez spécifier une portion d'échantillon et y utiliser des fonctions d'édition telles qu'inversion, fade-in/out.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.

La touche s'allume, et la section rythmique peut être employée indépendamment.

2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu utilitaire rythmique apparaît.

3. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "UTILITY SAMPLE" et pressez la touche [ENTER].

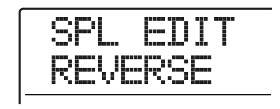
L'écran de sélection d'échantillon s'affiche.

4. Tournez la molette pour sélectionner l'échantillon à éditer, puis pressez encore la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu utilitaire d'échantillon (Sample) s'affiche.

5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "SAMPLE SPL EDIT" et pressez la touche [ENTER].

Vous pouvez alors choisir une commande d'édition.



Les commandes suivantes sont disponibles.

● **REVERSE**

Inverse la plage de données audio spécifiée.

● **FADE I/O (Fade-in/out)**
Accomplit un fondu progressif (fade-in/fade-out) sur la plage de données audio spécifiée.

6. Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez la commande et pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes sont les mêmes que pour les commandes d'édition correspondantes en section Edition de piste de ce manuel.
Pour REVERSE, voir page 54. Pour FADE I/O, voir page 53. La seule différence est que la plage ne peut être spécifiée qu'en minutes/secondes/millisecondes.

Création de programmes d'échantillonneur

Créer un nouveau programme d'échantillonneur

Pour utiliser les échantillons que vous avez importés, vous devez d'abord créer un programme d'échantillonneur vierge dans un numéro de programme non utilisé, comme décrit ci-dessous.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.

La touche s'allume et la section rythmique peut être employée indépendamment. Selon le réglage actuel de la section rythmique, c'est l'écran de sélection de morceau ou de Pattern rythmique qui apparaît.

2. Pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

Les deux s'allument, et l'échantillonneur à pads est prêt.

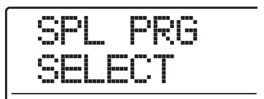
3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu utilitaire rythmique s'affiche.

UTILITY
SPL PRG

4. Vérifiez que "UTILITY SPL PRG" est affiché et pressez la touche [ENTER].

Le menu de programme d'échantillonneur (SPL PRG) pour diverses fonctions de programmes apparaît.



TRUC
Le menu de programme d'échantillonneur n'apparaît que quand l'échantillonneur peut être employé.

5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "SPL PRG NEW" et pressez la touche [ENTER].

L'indication "PRG NEW SURE?" s'affiche.

6. Pour créer un nouveau programme, pressez la touche [ENTER].

Quand le programme d'échantillonneur a été créé, l'unité revient à l'écran de sélection de Pattern ou morceau rythmique. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Affecter des échantillons aux pads

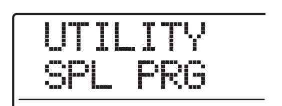
Pour affecter des échantillons aux pads pour le programme, procédez comme suit. Vous pouvez aussi régler le volume et le panoramique pour chaque pad.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur, puis pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

Les deux s'allument, et l'échantillonneur est prêt.

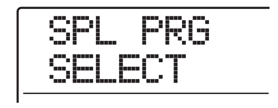
2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu utilitaire rythmique s'affiche.



3. Vérifiez que "UTILITY SPL PRG" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Le menu de programme d'échantillonneur apparaît.



4. Vérifiez que "SPL PRG" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Vous pouvez alors choisir un programme à charger dans l'échantillonneur.



5. Avec la molette, choisissez le programme et pressez la touche [ENTER].

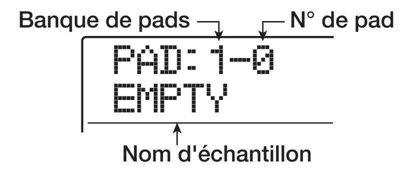
Le programme d'échantillonneur choisi est chargé dans l'échantillonneur. Après chargement, l'unité revient à l'écran de sélection de Pattern ou morceau rythmique.

NOTE

On ne peut pas sélectionner un numéro de programme vide. Pour créer un programme sans partir de rien, vous devez d'abord créer un nouveau programme (→ p. 128).

6. Pressez la touche [KIT/PROG] en section rythmique.

Si vous pressez la touche [KIT/PROG] en écran de sélection de Pattern ou de morceau rythmique, un menu de réglage de chaque pad apparaît.



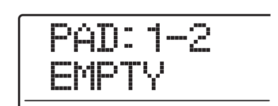
Si aucun échantillon n'a été affecté au pad affiché, le nom affiché pour l'échantillon est "EMPTY" ("vide").

TRUC

Dans un programme nouvellement créé, toutes les affectations aux pads sont vides.

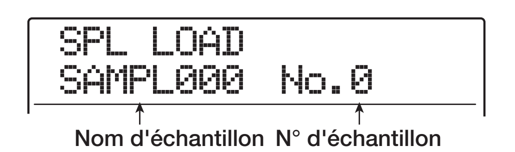
7. Avec les touches curseur Haut/Bas, choisissez une banque de pads, et pressez le pad auquel affecter un échantillon.

Le pad est sélectionné. Par exemple, si vous pressez le pad 2 de la banque de pads 1, l'écran suivant apparaît.



8. Pour régler ce pad, pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.

L'indication "SPL LOAD" s'affiche et vous pouvez sélectionnez un échantillon à affecter au pad.



9. Sélectionnez, avec la molette, l'échantillon à affecter au pad, et pressez deux fois la touche [ENTER].

Pour entendre l'échantillon, vous pouvez à cet instant presser la touche PLAY [▶].
Le processus d'affectation est fini, et l'unité revient à l'écran de l'étape 6.

TRUC

Après avoir pressé une fois la touche [ENTER], "LOAD OK?" s'affiche. La taille de l'échantillon apparaît en seconde ligne. Les touches curseur Haut/Bas font alterner l'affichage entre taille et durée de lecture de l'échantillon.

10. Afin de régler divers paramètres pour le pad, sélectionnez un des paramètres suivants avec les touches curseur Gauche/ Droite et réglez-le avec la molette.

- **PITCH**

Affine la hauteur de l'échantillon pour le pad. La plage de réglage est -7.9 – 0 (hauteur de référence) – +7.9, par paliers de 0.1 (1/10 de demi-ton).

- **LEVEL**

Règle le niveau de sortie pour le pad. La plage de réglage est 1 – 15.

- **PAN (Panoramique)**

Règle la position stéréo gauche/droite (panoramique) pour le pad. La plage de réglage est L63 (extrême gauche) – 0 (centre) – R63 (extrême droite).

TRUC

Le panoramique réglé ici est indépendant de celui des paramètres de piste. Quand le panoramique de piste est déplacé à gauche ou à droite, l'arrangement relatif de chaque pad est conservé pendant que la totalité du son est déplacée à gauche ou à droite.

- **GROUP**

Détermine le type de son produit quand les pads sont frappés répétitivement (PL/MN) et le groupe auquel chaque pad appartient (0 – 7). La plage de réglage est PL0 – PL7 et MN0 – MN7. Pour une explication, voir page 114.

- **REV SEND (Reverb send)**

Règle le niveau d'envoi à la reverb de chaque pad. La plage de réglage est 0 - 127. Ce réglage est indépendant du niveau d'envoi à la reverb réglé par les paramètres de piste.

- **NAME (nom du programme)**

Permet de renommer le programme d'échantillonneur.

- **MEMORY REMAIN**

Indique la mémoire disponible pour l'échantillonneur, en termes de capacité ou de durée de jeu. Les touches curseur Haut/Bas font alterner l'affichage entre kB (kilo-octets) et ms (millisecondes).

TRUC

- Le paramètre MEMORY REMAIN n'est qu'informatif et ne peut pas être changé.
- Le nom d'échantillon s'affiche aussi avec les touches curseur Gauche/Droite et vous pouvez appeler un autre échantillon. Pressez ensuite à nouveau la touche [INSERT/COPY].
- Normalement, un échantillon est lu en totalité quand on frappe son pad. Pour l'interrompre, procédez comme suit. Réglez le paramètre LEVEL d'un autre pad à zéro et réglez son paramètre MN0 – MN9 sur le même groupe que le pad dont vous désirez couper le son. Frappez alors le second pad au moment où vous voulez stopper le premier échantillon.

11. Répétez les étapes 7 – 10 pour affecter des échantillons à d'autres pads.

Un programme d'échantillonneur a une durée de jeu maximale de 22 secondes (environ 2 méga-octets). Si "SPL FULL" apparaît quand vous affectez des échantillons, c'est que la capacité mémoire maximale a été atteinte. Dans ce cas, supprimez des affectations d'échantillon inutiles comme décrit ci-dessous.

12. Pour annuler l'affectation d'un échantillon à un pad, sélectionnez ce pad et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Puis pressez la touche [ENTER].

Quand vous pressez la touche [DELETE/ERASE], "SURE?" apparaît en seconde ligne de l'afficheur. Presser la touche [ENTER] lance l'opération.

TRUC

Quand un échantillon est supprimé, le pad revient aux réglages par défaut pour tous ses paramètres.

13. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Le programme d'échantillonneur créé est automatiquement stocké sur le disque dur.

TRUC

Vous pouvez copier un programme d'échantillonneur dans un autre programme, ou supprimer un programme d'échantillonneur. Pour des détails, voir la section suivante.

Edition d'un programme d'échantillonneur

Vous pouvez changer le nom d'un programme d'échantillonneur ou le copier dans un autre. La procédure d'édition est décrite ci-dessous.

Nommer un programme d'échantillonneur

Un programme d'échantillonneur peut être nommé comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

2. Pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

Les deux s'allument, et l'échantillonneur est prêt.

3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] puis deux fois la touche [ENTER].

Vous pouvez alors sélectionner un programme à charger dans l'échantillonneur.

4. Avec la molette, sélectionnez le programme d'échantillonneur à nommer, et pressez la touche [ENTER].

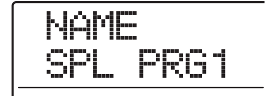
Le programme d'échantillonneur est chargé, et l'unité revient à l'écran de sélection de Pattern ou morceau rythmique.

5. Pressez la touche [KIT/PROG].

Le menu des réglages de programme d'échantillonneur s'affiche.

PAD:1-0
SAMPL000

6. Avec les touches curseur Gauche/Droite, affichez le nom du programme.



7. Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez le clignotement sur le caractère que vous voulez changer, et tournez la molette pour en choisir un nouveau.

Des informations sur les caractères disponibles sont données en page 36.

8. Répétez l'étape 7 jusqu'à l'obtention du nom voulu.

9. Quand la saisie est finie, pressez la touche [EXIT].

Le nouveau nom est enregistré, et l'écran de sélection de programme d'échantillonneur revient.
Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Copier un programme d'échantillonneur

Vous pouvez copier un programme d'échantillonneur du Projet actuel dans un numéro de programme inutilisé.

TRUC

Si tous les numéros de programme sont employés, "PRG FULL" s'affiche, et la copie ne peut pas s'effectuer.
Supprimez des programmes inutiles avant de recommencer.

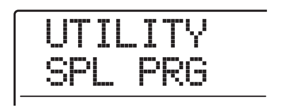
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.

2. Pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

Les deux s'allument, et l'échantillonneur est prêt.

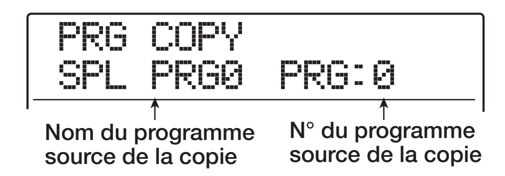
3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'affichage change comme suit.



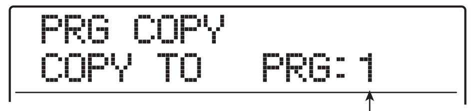
4. Vérifiez que "UTILITY SPL PRG" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Le menu de programme d'échantillonneur apparaît.



5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites afficher “SPL PRG COPY” et pressez la touche [ENTER].

Le programme d’échantillonneur qui servira de source à la copie s’affiche.



6. Sélectionnez le programme désiré avec la molette et pressez la touche [ENTER].

Le programme d’échantillonneur qui servira de destination à la copie s’affiche.

7. Sélectionnez le programme voulu pour la destination avec la molette et pressez la touche [ENTER].

L’indication “PRG COPY SURE?” s’affiche.

8. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

Quand la copie est terminée, l’unité revient à l’écran de sélection de Pattern ou de morceau rythmique.

Pour revenir à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Supprimer un programme d’échantillonneur

Vous pouvez supprimer comme suit un programme d’échantillonneur inutile.

NOTE

Un programme supprimé ne peut pas être restauré. Utilisez cette opération avec précaution.

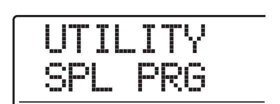
1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [RHYTHM] pour l’allumer.

2. Pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

Les deux s’allument, et l’échantillonneur est prêt.

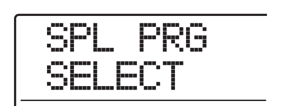
3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L’affichage change comme suit.



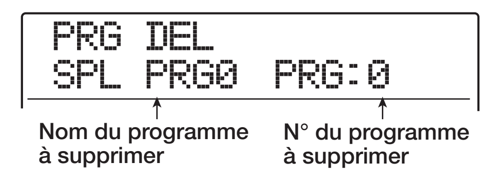
4. Vérifiez que “UTILITY SPL PRG” s’affiche, et pressez la touche [ENTER].

Le menu de programme d’échantillonneur apparaît.



5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites afficher “SPL PRG DELETE” et pressez la touche [ENTER].

Le programme d’échantillonneur qui sera supprimé s’affiche.



6. Avec la molette, sélectionnez le programme d'échantillonneur à supprimer et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SPL DEL SURE?" s'affiche.

7. Pour exécuter la suppression, pressez la touche [ENTER].

Quand la suppression est terminée, l'unité revient à l'écran de sélection de Pattern ou de morceau rythmique. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

NOTE

Si vous supprimez tous les programmes, le programme numéro 0 est automatiquement créé.

Piloter l'échantillonneur avec les pads

Vous pouvez sélectionner un programme d'échantillonneur, et le faire jouer depuis les pads.

1. Depuis l'écran principal, pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

Les deux s'allument, et l'échantillonneur est prêt.

NOTE

- Quand l'échantillonneur à pads est actif, le kit rythmique et le programme de basse ne peuvent pas être employés.
- En ne pressant que la touche [DRUM] ou [BASS], vous retrouvez les conditions normales dans lesquelles le kit rythmique et le programme de basse peuvent être employés.

2. Pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer, et pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indication "UTILITY SPL PRG" s'affiche.

3. Pressez deux fois la touche [ENTER].

Après la première pression sur la touche [ENTER], le menu de programme d'échantillonneur s'affiche. Après la seconde, quand "SPL PRG SELECT" est affiché, l'affichage change comme suit.

```
PRG SEL
SPL PRG1  PRG:1
```

4. Avec la molette, sélectionnez le programme à jouer et pressez la touche [ENTER].

Le programme sélectionné est chargé dans l'échantillonneur. Quand le chargement est fini, l'unité revient à l'écran de sélection de Pattern ou de morceau rythmique.

5. Pour changer de banque de pads, pressez la touche [BANK/OCTAVE].

L'écran de sélection de banque de pads s'affiche.

```
PAD:SMPL        PAD BANK/OCTAVE
PadBank:  1
```

6. Tournez la molette pour sélectionner la banque de pads désirée (1 – 3).

Les sons affectés aux pads changent immédiatement. Quand le réglage est fini, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

7. Frappez les pads pour faire jouer les échantillons qui y sont affectés.

Vous pouvez commuter la fonction On et Off en pressant la touche de statut [DRUM], et vous pouvez régler le niveau de l'échantillonneur avec le fader [DRUM].

TRUC

Au lieu de frapper sur les pads, vous pouvez aussi employer un contrôleur MIDI connecté en prise MIDI IN du MRS-1608. Le réglage de canal MIDI et l'affectation des numéros de note MIDI aux pads sont les mêmes que pour le kit rythmique.

8. Pour faire jouer continuellement l'échantillon d'un pad, tenez enfoncée la touche [STEP] et pressez le pad.

Si vous frappez un pad en tenant enfoncée la touche [STEP], la fonction "roulement" est activée et fait jouer répétitivement le son pour une seule pression du pad. Pour stopper le roulement, relâchez le pad. Si vous relâchez d'abord la touche [STEP], le roulement continue même si vous relâchez le pad. Dans ce cas, pour arrêter le roulement, frappez encore une fois le pad.
Pour des détails sur la fonction roulement, voir page 91.

Pour revenir à l'écran précédent, pressez la touche [EXIT].

TRUC

La fonction de roulement peut aussi servir durant la programmation en temps réel d'un Pattern rythmique.

9. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Piloter les sons de l'échantillonneur depuis un Pattern rythmique

Cette section comment vous pouvez employer les sons de l'échantillonneur durant la saisie en temps réel et la reproduction d'un Pattern rythmique.

TRUC

- Vous pouvez aussi utiliser un Pattern créé de cette façon dans un morceau rythmique.
- L'intensité de frappe sur les pads est aussi enregistrée.

NOTE

L'échantillonneur à pads et le kit rythmique/programme de basse ne peuvent pas être employés ensemble. Pour utiliser un Pattern ou morceau rythmique avec batterie/basse en même temps que l'échantillonneur, enregistrez d'abord la reproduction du Pattern sur une piste audio (→ p. 44).

1. Depuis l'écran principal, pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] en section rythmique.

La section rythmique passe en mode échantillonneur.

2. Pressez la touche [PATTERN] en section rythmique, et pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.

Les deux s'allument, et la saisie et l'édition de Pattern rythmique deviennent possibles. Le Pattern rythmique actuellement sélectionné s'affiche.

```
004#000          PAD BANK/OCTAVE
08Beat01  BANK:1
```

3. Tournez la molette pour sélectionner un Pattern rythmique vide.

4. Pressez la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du Pattern rythmique.

Si nécessaire, réglez le nombre de mesures, le format de mesure, et la quantification du Pattern (→ p. 93).

5. Si besoin, changez de banque de pads avec la touche [BANK/OCTAVE] et la molette.

Après sélection de la banque de pads, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

6. Pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

Un pré-compte de quatre temps se fait entendre, puis l'enregistrement du Pattern commence.

7. En suivant le métronome, frappez les pads.

Votre prestation avec l'échantillonneur à pads sera enregistrée comme une séquence de batterie.

En pressant la touche REC [●] durant l'enregistrement, vous pouvez mettre ce dernier en pause pour vous entraîner et changer de banque de pads. Pressez à nouveau la touche REC [●] pour reprendre.

TRUC

Au lieu de frapper les pads, vous pouvez aussi employer un contrôleur MIDI connecté en prise MIDI IN du MRS-1608.

8. Pour éditer ce qui a été enregistré en temps réel, procédez comme suit.

● Pour effacer le jeu sur un pad particulier

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez le pad déclenchant le son à effacer. Tant que les deux sont pressés, les informations de jeu sur le pad correspondant sont effacées du Pattern rythmique.

● Pour effacer le jeu de sur tous les pads

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut [DRUM]. Tant que les deux sont pressés, les informations de jeu sur tous les pads sont effacées.

9. Quand vous avez fini l'enregistrement en temps réel, pressez la touche STOP [■].

Le Pattern rythmique s'arrête.

10. Pour reproduire le Pattern obtenu, pressez la touche ZERO [⏮] afin de revenir au début du Pattern, puis la touche PLAY [▶].

Si le contenu du Pattern est celui désiré, pressez la touche STOP [■] pour arrêter le Pattern, puis plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

TRUC

Créer un Pattern en utilisant une séquence de batterie programmée pas à pas est aussi possible.

Enregistrer le jeu avec l'échantillonneur sur une piste audio

Vous pouvez enregistrer votre jeu avec l'échantillonneur sur une piste audio. C'est utile pour ajouter des sons d'effet en temps réel tout en écoutant d'autres pistes audio.

NOTE

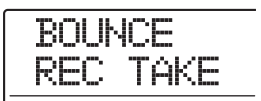
- Quand un Pattern/morceau rythmique programmé est sélectionné pendant l'enregistrement, son contenu est reproduit et les sons de l'échantillonneur sont activés par le Pattern ou morceau rythmique. Pour n'enregistrer que votre jeu sur les pads, sélectionnez un Pattern/morceau rythmique vide.
- L'échantillonneur à pads et le kit rythmique/programme de basse ne peuvent pas être employés ensemble. Pour utiliser un Pattern ou morceau rythmique avec batterie/basse en même temps que l'échantillonneur, enregistrez d'abord la reproduction du Pattern sur une piste audio (→ p. 44).

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

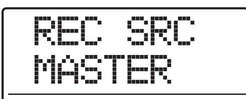
2. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "BOUNCE REC SRC" et pressez la touche [ENTER].

Vous pouvez alors sélectionner la source de l'enregistrement de report (Bounce).



4. Tournez la molette pour changer le réglage en "DRUM TR", et pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

Quand vous effectuez l'enregistrement de report dans ces conditions, vous pouvez enregistrer le signal de l'échantillonneur (piste de batterie) sur toute piste audio.

5. Pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] de la section rythmique pour activer l'échantillonneur à pads.

6. Sélectionnez le programme d'échantillonneur dont vous voulez jouer.

Pour des détails, voir "Piloter l'échantillonneur avec les pads" (→ p. 133).

7. Pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

8. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste audio sur laquelle enregistrer, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

9. Pressez la touche [BOUNCE] en section de contrôle pour l'allumer en rouge.

10. Pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●] pour lancer l'enregistrement de report.

Quatre clics de pré-compte se font entendre et l'enregistrement de report commence.

11. Frappez les pads devant être joués.

Le signal de l'échantillonneur à pads est directement enregistré sur la piste audio.
Vous pouvez changer de banque de pads si nécessaire, et utiliser la fonction de roulement pour répéter périodiquement les sons échantillonnés (→ p. 133).

12. Pour arrêter l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].

13. Pour vérifier le résultat enregistré, pressez la touche ZERO [⏮] afin de revenir en position de départ de l'enregistreur, puis pressez la touche PLAY [▶].

14. Si l'enregistrement vous satisfait, pressez la touche [BOUNCE] pour l'éteindre. Puis accomplissez les étapes 1 – 4 pour ramener le réglage de source d'enregistrement sur "MASTER".

Importer un programme d'échantillonneur d'un autre Projet

Si désiré, vous pouvez importer dans le Projet actuel un programme d'échantillonneur qui a été créé pour un autre Projet. Pour cela, procédez comme suit.

TRUC

Le programme importé remplacera le programme actuellement sélectionné pour l'échantillonneur. Pour conserver le programme actuel, créez d'abord un nouveau programme vide puis importez le programme d'échantillonneur depuis un autre Projet.

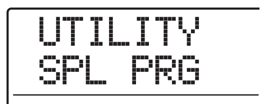
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur, afin de l'allumer.

2. Pressez simultanément les touches [DRUM] et [BASS] de la section rythmique.

Les deux s'allument. Dans ces conditions, l'échantillonneur à pads peut être employé.

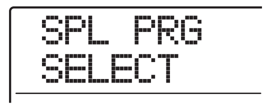
3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'affichage change comme suit.



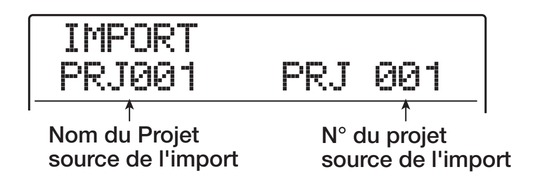
4. Vérifiez que "UTILITY SPL PRG" s'affiche, et pressez la touche [ENTER].

Le menu de programme d'échantillonneur s'affiche.



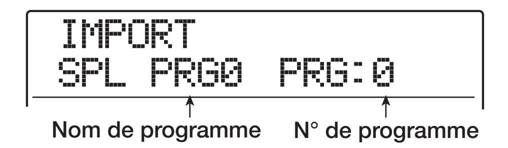
5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "SPL PRG IMPORT" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le Projet depuis lequel importer le programme d'échantillonneur.



6. Tournez la molette pour sélectionner le Projet, et pressez la touche [ENTER].

Un programme d'échantillonneur du Projet sélectionné s'affiche.



7. Tournez la molette pour sélectionner le programme d'échantillonneur à importer, et pressez la touche [ENTER].

L'indication “IMPORT SURE?” s'affiche.

8. Pour exécuter le processus d'importation, pressez la touche [ENTER].

Quand l'importation est terminée, l'unité revient à l'écran de sélection de Pattern ou de morceau rythmique. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Référence [Effets]

Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la section d'effets intégrée au MRS-1608.

A propos des effets

Le MRS-1608 a deux types d'effets, un "effet par insertion" et un effet par boucle "envoi/retour". Les deux types peuvent être employés simultanément et sont détaillés ci-dessous.

Effet par insertion

Cet effet s'insère sur le trajet du signal en un point spécifique. Vous pouvez choisir un des points d'insertion suivants pour l'effet.

(1) Mixer d'entrées

(2) N'importe quelle voie du mixer de pistes

(3) Juste avant le fader [MASTER]

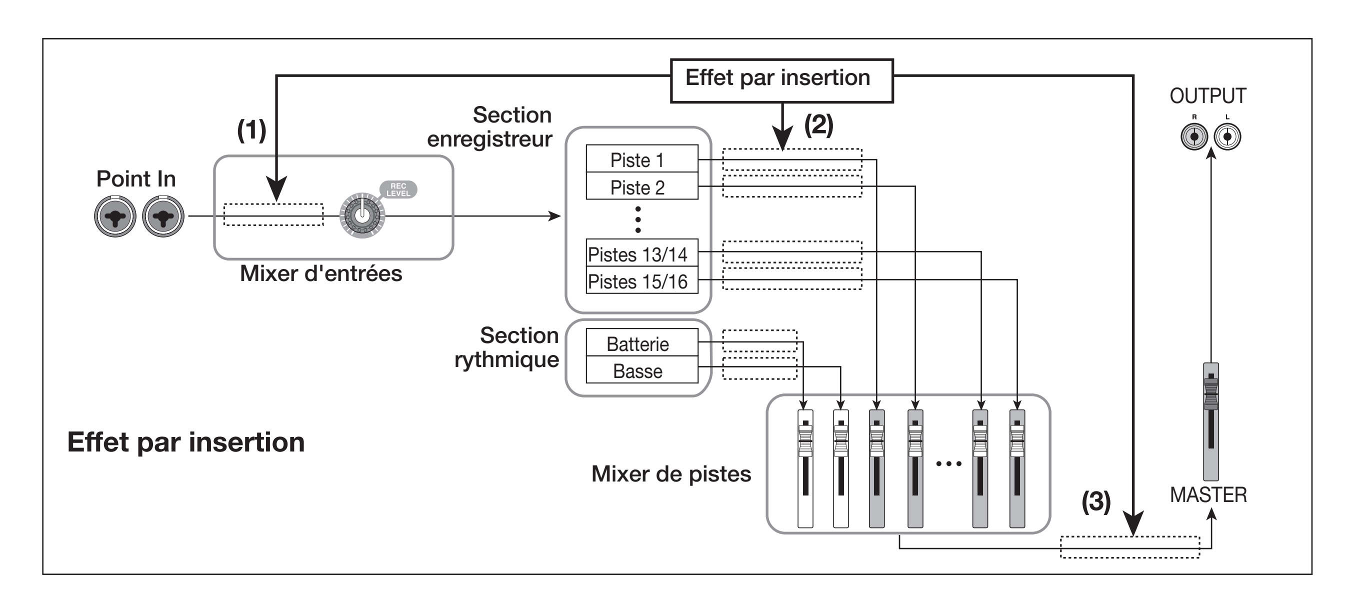
Par exemple, si l'effet est inséré dans le mixer d'entrées, le signal entrant est directement traité par l'effet et le résultat est enregistré sur une piste de l'enregistreur. Sinon, si l'effet est inséré sur une piste du mixer de pistes, il traite le signal de la piste audio ou de la piste de batterie/basse.

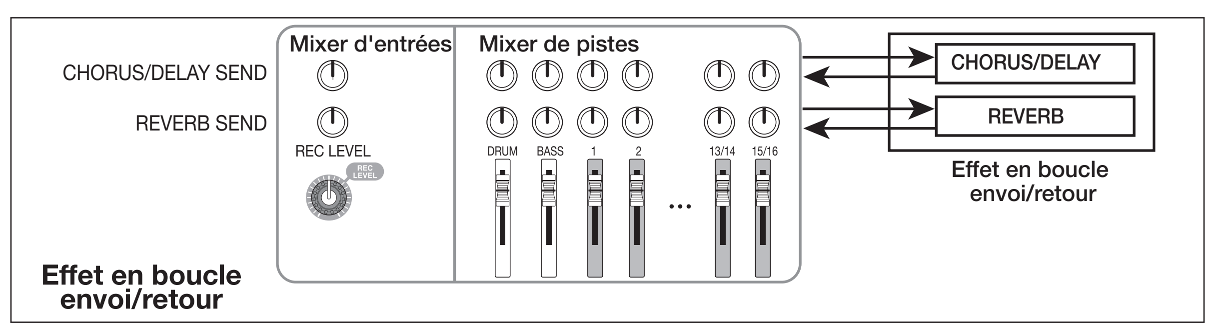
En choisissant une insertion juste avant le fader [MASTER], vous pouvez employer l'effet pour traiter le mixage final avant enregistrement sur la piste Master.

Effets en boucle envoi/retour

L'effet en boucle envoi/retour est connecté en interne à la boucle envoi/retour de la section mixer. Le MRS-1608 a deux types d'effets en boucle, une reverb et un chorus/delay qui peuvent servir simultanément.

Les niveaux d'envoi du mixer d'entrées ou du mixer de pistes règlent l'intensité de l'effet en boucle. Monter le niveau d'envoi enverra le signal correspondant à l'entrée de l'effet, et le signal traité par l'effet sera immédiatement renvoyé en un point situé juste avant le fader [MASTER], pour mixage avec les autres signaux.





Employer l'effet par insertion

Cette section explique comment choisir où insérer l'effet, comment sélectionner et éditer un Patch.

A propos des Patches d'effet par insertion

L'effet par insertion est un multi-effet contenant plusieurs effets simples tels que compresseur, distorsion et delay connectés en série. Chacun de ces effets est appelé "module d'effets".Une combinaison de modules d'effets pouvant être employés simultanément se nomme un "algorithme".

Le MRS-1608 propose les algorithmes suivants.

● CLEAN

● DIST

● ACO/BASS SIM

● BASS

Un algorithme destiné à enregistrer guitare/basse.

● MIC

Un algorithme pour enregistrer les voix etc. par micro.

● DUAL MIC

Un algorithme avec 2 canaux entièrement indépendants pour 2 entrées mono et 2 sorties mono.

● 8x COMP EQ

C'est un algorithme avec 8 entrées/sorties indépendantes. Des réglages indépendants de filtre passe-haut (HPF), compresseur et égaliseur (EQ) sont possibles pour chaque canal.

● LINE

Un algorithme principalement conçu pour enregistrer les instruments de niveau ligne (synthétiseur, piano électrique).

● MASTERING

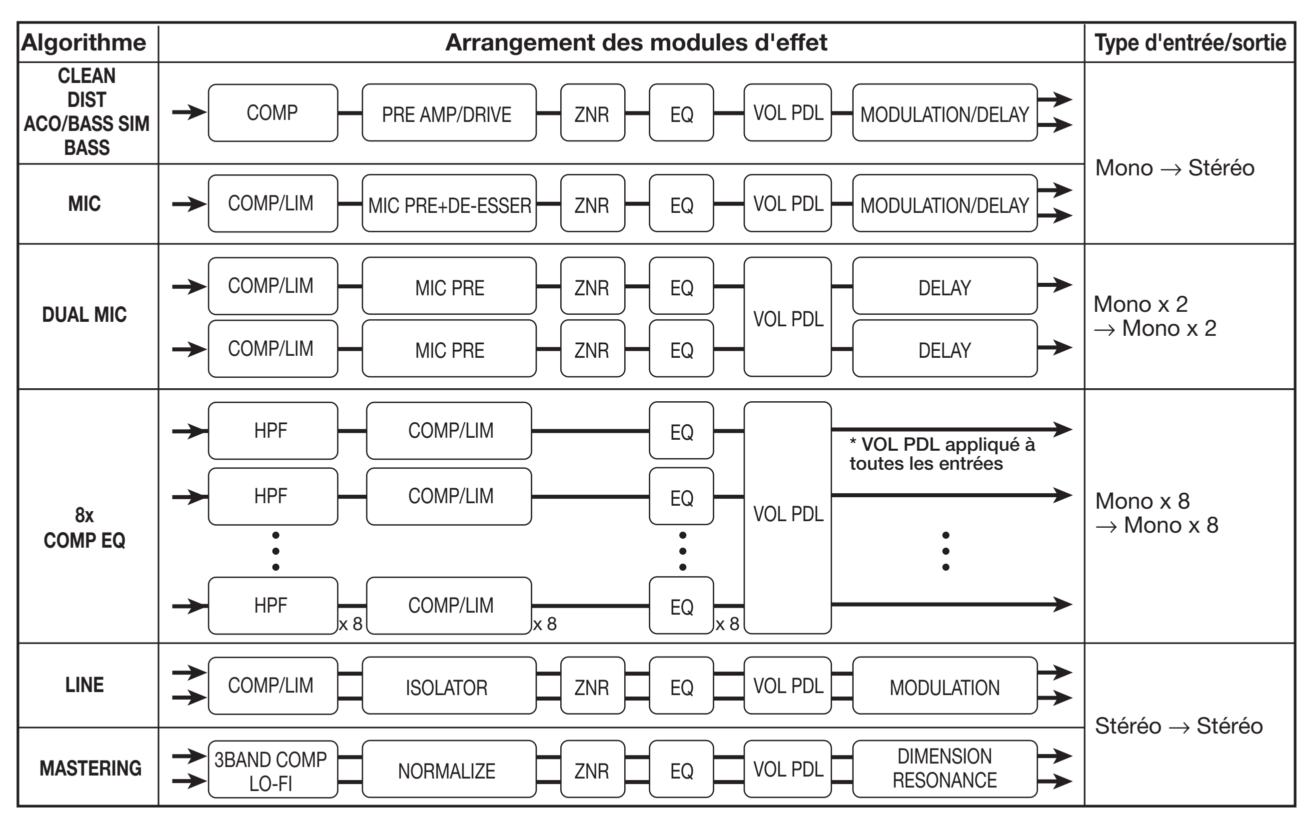
Un algorithme destiné à traiter un signal de mixage stéréo, par exemple au cours du mixage final.

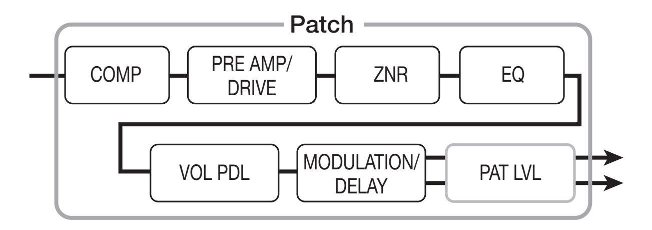
L'arrangement des modules d'effet et le trajet du signal pour chaque algorithme sont représentés ci-dessous.

TRUC

- Selon l'algorithme sélectionné, la configuration d'entrée/sortie de l'effet différera. Pour certains réglages de position de l'insertion, deux signaux entrants ou la sortie stéréo d'un effet peuvent être mixés en mono (→ p. 141).
- Avec l'algorithme 8x COMP EQ, le module VOL PDL est partagé par les 8 canaux.

Chaque module d'effet a deux aspects, le type d'effet et les paramètres d'effet. Les réglages des paramètres et le type d'effet sde chaque module d'effet sont regroupés dans une entité nommée "Patch".





Un Projet contient 320 Patches organisés selon les 9 algorithmes. Vous pouvez instantanément changer les réglages de l'effet par insertion en sélectionnant simplement l'algorithme approprié, puis un Patch.

Le tableau ci-dessous vous donne le nombre de Patches pour chaque algorithme.

Algorithme	Patches (pré-programmés)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
DUAL MIC	50 (30)
8X COMP EQ	20 (10)
LINE	50 (30)
MASTERING	30 (21)

Changer le point d'insertion de l'effet

Quand le Projet est dans son état initial, l'effet s'insère dans le mixer d'entrées. Toutefois, vous pouvez changer le point d'insertion si nécessaire. Les possibilités suivantes sont disponibles.

Afficheur	Position d'insertion
IN	Mixer d'entrées
IN1 – IN8	Une des entrées du mixer d'entrées
IN1-8	Toutes les entrées du mixer d'entrées
DRUM	Sortie de la piste de batterie
BASS	Sortie de la piste de basse
TR1 – TR8	Toute sortie de piste 1 - 8
TR1/2 – TR15/16	Toute sortie de piste stéréo ou piste mono x 2
TR1-8	Toutes les sorties des pistes 1 - 8
TR9-16	Toutes les sorties des pistes 9 - 16
MASTER	Immédiatement avant le fader [MASTER]

NOTE

- Une seule des sorties IN1 - IN8 du mixer d'entrées peut être sélectionnée si la fonction d'enregistrement sur 8 pistes est activée.
- TR1-8 et TR9-16 ne sont disponibles que si l'algorithme 8x COMP EQ est sélectionné.
- IN1-8 ne peut être sélectionné que si la fonction d'enregistrement sur 8 pistes est activée et l'algorithme 8x COMP EQ sélectionné.
- Si vous passez à l'algorithme 8x COMP EQ après avoir sélectionné la position d'insertion, celle-ci se changera en IN, TR1-8, ou TR9-16 (selon le réglage fait précédemment).

◆ Insertion dans le mixer d'entrées (enregistrement sur une ou deux pistes)

1. En écran principal, vérifiez que la touche [ON/OFF] de l'entrée désirée est allumée en rouge. Puis pressez la touche [INPUT SOURCE] de la section d'effet.

La position d'insertion actuelle s'affiche.



Position d'insertion actuelle

2. Vérifiez que "IN" est sélectionné.

Si une autre position est sélectionnée, tournez la molette pour sélectionner "IN" (vous pouvez faire cela aussi en pressant une touche [ON/OFF]).
Quand le mixer d'entrées est sélectionné comme position d'insertion, toutes les touches [ON/OFF] sont allumées en orange. Dans ces conditions, l'effet s'appliquera à une ou deux entrées comme sélectionné à l'étape 1.

NOTE

Si l'enregistrement sur 8 pistes est inactif, vous ne pouvez pas sélectionner le mixer d'entrée comme position d'insertion, même si l'algorithme 8x COMP EQ a été sélectionné.

3. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

◆ Insertion dans le mixer d'entrées (enregistrement simultané sur 8 pistes)

En mode d'enregistrement sur 8 pistes, l'effet par insertion peut s'appliquer à l'entrée de tout canal 1-2 ou aux 8 canaux.

1. Vérifiez que la fonction d'enregistrement sur 8 pistes est activée et que les touches [ON/OFF] des entrées 1-8 sont allumées en rouge (→ p. 45).

2. Pressez la touche [INPUT SOURCE].

La position d'insertion actuelle s'affiche.

3. Tournez la molette pour sélectionner l'entrée utilisée comme position d'insertion.

Si l'enregistrement sur 8 pistes est activé, la procédure sera différente, selon l'algorithme sélectionné.

● Quand l'algorithme 8x COMP EQ est sélectionné

Sélectionnez IN1-8. Dans ces conditions, toutes les touches d'entrée [ON/OFF] sont allumées en orange et l'effet s'applique aux entrées 1 - 8.

TRUC

Les effets des canaux individuels de l'algorithme 8x COMP EQ peuvent être commutés on ou off individuellement.

● Quand un autre algorithme est sélectionné

Sélectionnez l'entrée IN1 - IN8 (input 1 - input 8) à laquelle vous désirez appliquer l'effet (la touche Input [ON/OFF] de l'entrée sélectionnée s'allumera en orange). Vous pouvez aussi utiliser les touches Input [ON/OFF] pour sélectionner l'entrée. En pressant ensemble deux touches [ON/OFF], vous pouvez sélectionner une combinaison de deux entrées (des entrées non adjacentes peuvent être sélectionnées). L'entrée de numéro le plus faible est affectée au canal gauche (L) et celle de numéro plus fort au canal droit (R).

TRUC

Si vous avez sélectionné deux entrées pour l'effet, les entrées s'afficheront en même temps, au format "INx/y" (où x/y représentent les numéros respectifs d'entrée).

4. Quand la sélection de position d'insertion est terminée, pressez la touche [EXIT].

L'écran principal revient.

◆ Insertion en sortie de piste/ immédiatement avant le fader [MASTER]

1. En écran principal, pressez la touche [INPUT SOURCE] de la section d'effet.

La position d'insertion actuelle s'affiche.

2. Tournez la molette pour sélectionner la position d'insertion.

La touche de statut de la piste sélectionnée ou la touche de statut [MASTER] s'allume en orange. Ces touches peuvent aussi servir à sélectionner la position d'insertion. Si vous pressez les touches de statut adjacentes d'une entrée impaire et paire à la suite "mono track x 2" est sélectionné (2 pistes mono).

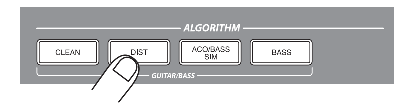
3. Quand la sélection de position d'insertion est terminée, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

Sélectionner le Patch de l'effet par insertion

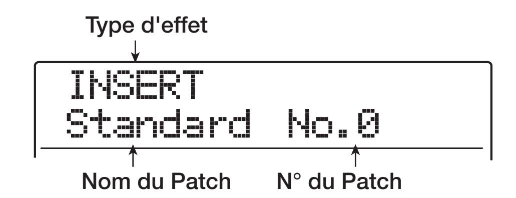
Cette section explique comment sélectionner le Patch de l'effet par insertion.

1. Pressez une des touches [ALGORITHM] dans la section d'effets. Sélectionnez la touche correspondant à l'algorithme désiré

La touche correspondante s'allume et l'écran de sélection de Patch d'effet par insertion s'affiche.



Pour sélectionner un Patch pour l'effet par insertion, vous devez d'abord spécifier l'algorithme (combinaison de modules d'effets). Quand vous pressez toute touche [ALGORITHM], la première ligne de l'afficheur indique "INSERT", et la seconde un Patch inclus dans l'algorithme sélectionné.



NOTE

Si vous passez d'un autre algorithme à l'algorithme 8x COMP EQ, la position se change en IN1 – 8, TR1 – 8, ou TR9 – 16 (selon le réglage fait précédemment). Assurez-vous encore que la position d'insertion désirée est sélectionnée.

TRUC

- Même si l'enregistrement sur 8 pistes est désactivé, l'algorithme 8x COMP EQ peut traiter la sortie des pistes 1 – 8 ou 9 – 16 du mixer de pistes. C'est utile pour traiter individuellement la sortie de 8 pistes durant le mixage.
- Quand vous faites les réglages pour l'effet par insertion ou l'effet de boucle envoi/retour, la touche [EFFECT] de la section afficheur est allumée. Quand vous pressez la touche en écran principal, l'écran de sélection de Patch de l'effet le plus récemment utilisé apparaît.

2. Utilisez les touches PATCH SELECT [▼]/[▲] ou tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Le nouveau patch est appelé immédiatement.

TRUC

L'indication "EMPTY" apparaît au lieu du nom de Patch si le Patch est vide. Sélectionner un tel Patch n'a pas d'effet.

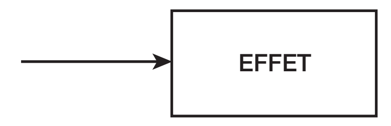
3. Pour temporairement désactiver l'insertion d'effet, pressez la touche [BYPASS] en section effet.

La touche [BYPASS] s'allume, et l'effet inséré est court-circuité. Presser une fois encore la touche [BYPASS] réactive l'effet.

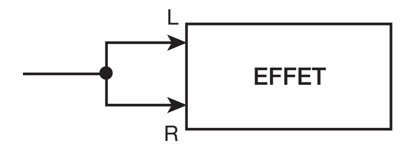
4. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Le trajet du signal passant par l'effet inséré changera comme représenté ci-après, selon le point d'insertion et la destination du signal après passage par l'effet.

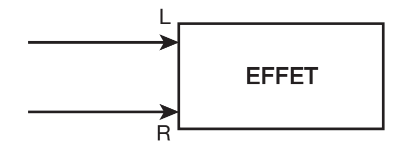
- **Utilisation d'un effet par insertion à entrée mono sur une entrée mono/piste mono**



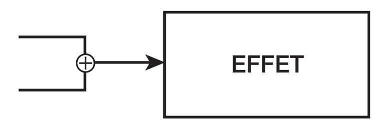
- **Utilisation d'un effet par insertion à entrée stéréo (ou deux entrées mono) sur une entrée mono/piste mono**



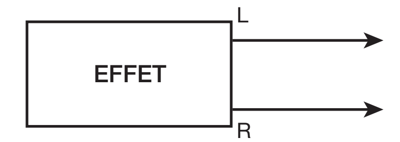
- **Utilisation d'un effet par insertion à entrée stéréo (ou deux entrées mono) sur une entrée stéréo/piste stéréo**



- **Utilisation d'un effet par insertion à entrée mono sur une entrée stéréo/piste stéréo**



- **Envoi de la sortie d'un effet par insertion à une piste stéréo ou au fader [MASTER]**



- **Envoi de la sortie d'un effet par insertion à une piste mono**



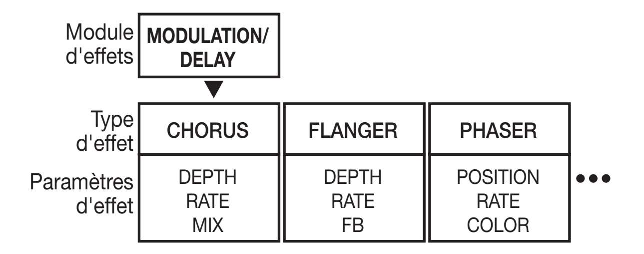
TRUC

Avec l'algorithme 8x COMP EQ, les signaux des 8 canaux sont traités séparément par les effets filtre passe-haut (HPF)/ compresseur et égaliseur (EQ). L'entrée et la sortie de chaque canal est donc toujours mono.

Editer les Patches de l'effet inséré

Les modules d'effets de l'effet inséré ont différents "paramètres d'effet" qui peuvent être réglés pour changer avec précision le caractère de l'effet. En éditant ces paramètres d'effet, vous pouvez obtenir le résultat sonore désiré.

Pour certains modules d'effets, vous pouvez changer le "type d'effet". Par exemple, dans l'algorithme MIC, le module d'effets MODULATION/DELAY offre 18 types d'effets tels que chorus, flanger et phaser, etc. (quand vous changez le type d'effet, l'arrangement des paramètres d'effet change également).



Cette section explique comment éditer le type d'effet et les paramètres d'effets du Patch actuellement sélectionné.

1. Utilisez les touches [ALGORITHM] pour sélectionner l'algorithme, puis utilisez les touches PATCH SELECT [▼]/[▲] ou la molette pour sélectionner le Patch à éditer.

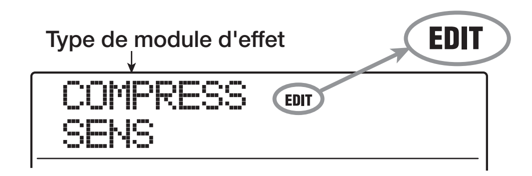
Il n'est pas possible de changer l'algorithme d'un Patch. Pour cela, vous devez commencer par sélectionner un Patch utilisant l'algorithme désiré, même si vous voulez créer un Patch sans base de départ.

TRUC

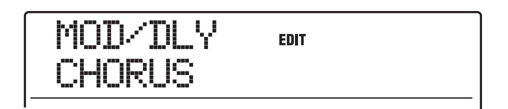
L'indication "EMPTY" apparaît à la place du nom de Patch si le Patch est vide. Pour créer un Patch sans base de départ, sélectionnez un Patch vide ayant l'algorithme désiré.

2. Pressez la touche [EDIT].

La première ligne de l'afficheur donne le type de module d'effets, suivi par "EDIT". Cela signifie que le Patch peut maintenant être édité.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le module d'effets à éditer.



L'indication de la première ligne concernant les différents modules d'effets correspond comme suit.

TRUC

- Pour éditer le module ZNR/VOL PDL, faites s'afficher "TOTAL" en premier ligne de l'afficheur.
- En algorithme DUAL MIC, les menus affectés aux canaux L et R peuvent être édités séparément. L'indication "L" en première ligne de l'afficheur signifie que le module du canal gauche est sélectionné. L'indication "R" signifie que le module du canal droit est sélectionné.
- L'algorithme 8x COMP EQ a un filtre passe-haut, un compresseur et un égaliseur par canal, avec réglage individuel on/off. Le numéro du canal actuellement sélectionné pour le réglage s'affiche en première ligne de l'afficheur.

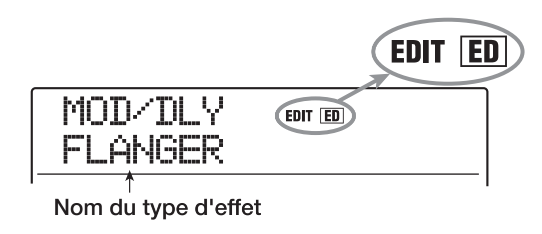
Algorithme	Module								
CLEAN DIST ACO/BASS sim BASS	COMPRESS COMP	→	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	→	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP L COMP/LIM	→	MicPre L MICPRE	→	EQ L EQ	→	DELAY L DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
8x COMP EQ	HPF1	→	HPF2	→	• • •	→	HPF8	→	TOTAL VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	→	ISOLATOR ISOLATOR	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/LO-FI	→	NORMLZR NORMALIZER	→	3BandEQ EQ	→	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL

NOTE

- Les indications du tableau de la page précédente concernent un module d'effets activé (on). Quand le module d'effets est désactivé (off), l'indication "-OFF-" s'affiche en seconde ligne.
- L'algorithme 8x COMP EQ ne comprend pas de module ZNR.

4. Pour changer le type d'effet du module d'effets actuellement sélectionné, tournez la molette.

Pour les modules d'effets qui contiennent plusieurs types d'effet, le nom du type d'effet actuellement sélectionné s'affiche en seconde ligne de l'écran. Quand vous tournez la molette dans ces conditions, le type d'effet change.

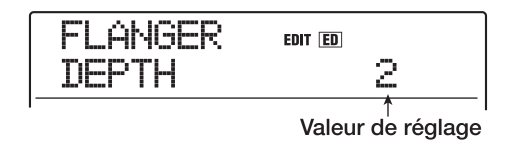


TRUC

Si le contenu d'un Patch a été changé, l'indicateur "EDIT" de la partie supérieure de l'écran se change en "EDITED". Quand les réglages reviennent à leur valeur d'origine, l'indicateur revient à "EDIT".

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.

Le schéma suivant montre un exemple de ce qui s'affiche quand vous avez sélectionné le paramètre DEPTH de l'effet "FLANGER".



TRUC

Pour re-sélectionner le type d'effet, pressez répétitivement la touche curseur Haut pour afficher le nom de type d'effet, puis tournez la molette.

6. Tournez la molette pour changer le réglage.

Pour des détails sur les types d'effet qui peuvent être sélectionnés pour chaque module d'effets et sur les paramètres d'effet pour chaque type, référez-vous à l'appendice situé en fin de ce manuel.

7. Pour commuter on ou off le module d'effets, faites afficher le module et pressez la touche [ENTER].

Quand le module d'effets est désactivé, l'indication "-OFF-" s'affiche en seconde ligne de l'écran. Presser une fois encore la même touche ré-active le module.



TRUC

Dans l'algorithme 8xCOMP EQ, les effets de chaque canal ne peuvent pas être commutés on ou off tous ensemble d'un coup. Toutefois, quand le réglage de l'effet correspondant est affiché, presser simplement la touche [ENTER] fait alterner l'effet entre on et off.

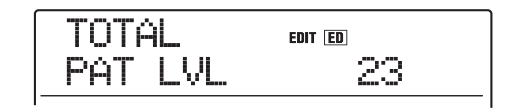
NOTE

Les modules inclus dans TOTAL ne peuvent pas être désactivés.

8. Répétez les étapes 3 - 7 pour apporter les éditions désirées aux autres modules.

9. Pour ajuster le niveau de Patch (le volume final du Patch), pressez la touche [TOTAL], utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "TOTAL PAT LVL", et tournez la molette.

Le niveau de Patch se règle dans une plage de 1 - 30.



10. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran de sélection de Patch d'effet par insertion.

NOTE

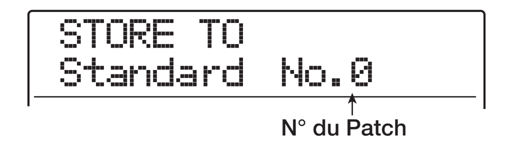
N'oubliez pas que si vous revenez à l'écran de sélection de Patch et sélectionnez un autre Patch sans avoir enregistré le précédent, le résultat de vos éditions sera perdu. Pour conserver vos éditions, référez-vous à la section suivante.

Mémorisation/Echange d'un Patch d'effet par insertion

Un Patch édité peut être mémorisé dans tout emplacement de même algorithme. Vous pouvez aussi mémoriser un Patch existant dans un autre emplacement pour en créer une copie. Interchanger la position de Patches (échange) est également possible.

1. En écran de sélection de Patch d'effet par insertion, pressez la touche [STORE].

Le Patch actuellement sélectionné passe en mode d'attente de mémorisation. Dans ces conditions, vous pouvez accomplir la procédure de mémorisation ou d'échange.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "STORE TO" (mémorisation) ou "SWAP TO" (échange).

3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du patch à mémoriser/échanger.

4. Pour effectuer la procédure de mémorisation/ échange, pressez la touche [STORE].

Quand la procédure de mémorisation/échange est terminée, l'écran de sélection de Patch d'effet par insertion ré-apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC

- Les Patches que vous avez ainsi mémorisés sont sauvegardés sur le disque dur comme partie du Projet.
- Des données de Patch incluses dans un projet existant peuvent être chargées dans le Projet actuel (→ p. 149).

Editer le nom d'un Patch d'effet par insertion

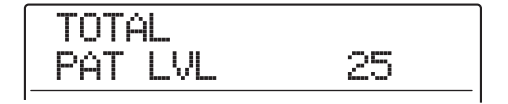
Cette section explique comment éditer le nom du Patch actuellement sélectionné.

1. Utilisez les touches [ALGORITHM] pour sélectionner l'algorithme contenant le Patch dont vous désirez changer le nom. Utilisez les touches PATCH SELECT [▼]/[▲] ou la molette pour sélectionner le Patch.

2. Pressez la touche [EDIT].

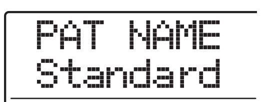
Le Patch actuellement sélectionné peut être édité.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "TOTAL PAT LVL".



4. Pressez répétitivement la touche curseur Bas pour afficher "PAT NAME".

Le nom du Patch sélectionné peut maintenant être édité.
La section clignotante indique le caractère qui peut être changé.



5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour connaître les caractères disponibles, voir page 36.

6. Répétez l'étape 5 si nécessaire pour compléter le nouveau nom.

7. Pour valider le nouveau nom, pressez deux foix la touche [STORE] en section de contrôle.

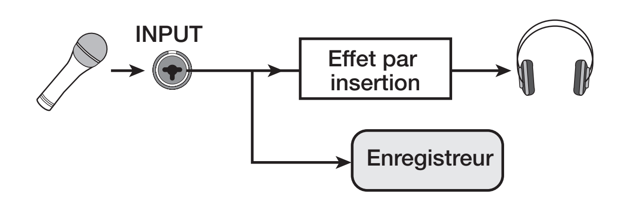
Le nouveau nom est mémorisé, et l'appareil revient à l'écran de sélection de Patch d'effet par insertion.

NOTE

N'oubliez pas que l'ancien nom reviendra si vous changez de Patch sans avoir mémorisé le nom de Patch que vous venez d'éditer.

N'appliquer l'effet par insertion qu'au signal d'écoute de contrôle

Normalement, quand l'effet par insertion s'applique au mixer d'entrées, le signal traité par l'effet est enregistré sur une piste. Si nécessaire, toutefois, vous pouvez insérer l'effet uniquement sur le signal d'écoute de contrôle, et enregistrer sur la piste le signal entrant non traité. Par exemple, quand vous enregistrez une interprétation vocale sans effet sur une piste, l'interprète peut être plus à l'aise si un effet adapté à un enregistrement micro est inséré sur le signal de retour d'écoute.



1. **Choisissez le mixer d'entrées comme point d'insertion d'effet.**

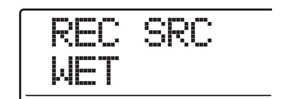
2. **Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.



3. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY REC SRC" et pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.



Vous pouvez maintenant sélectionner un des deux types de signal à enregistrer sur la piste.

● **WET**

Le signal reçu et passé au travers de l'effet par insertion sera enregistré sur la piste (réglage par défaut).

● **DRY**

Seul le signal reçu non traité sera enregistré sur la piste. Toutefois, même dans ce cas, l'effet par insertion s'appliquera au signal d'écoute apparaissant aux prises MASTER OUTPUT.

4. **Tournez la molette pour changer le réglage en "DRY".**

5. **Quand vous avez fini de faire les réglages, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.**

L'appareil revient à l'écran principal.

NOTE

Le réglage "UTILITY REC SRC" est mémorisé pour chaque projet. Avant de commencer à enregistrer d'autres parties, ramenez le réglage sur "WET".

Employer les effets en boucle

Cette section explique comment sélectionner et éditer les Patches des effets en boucle (chorus/delay, reverb).

A propos des Patches des effets en boucle

Les effets en boucle “reverb” et “chorus/delay” sont différents et indépendants.
Reverb et chorus/delay ont chacun un “type d’effet” qui détermine leur type d’action et divers paramètres qui vous permettent d’ajuster le caractère de l’effet. Les réglages du type d’effet et des paramètres, ainsi qu’un nom, sont regroupés sous le terme de “Patch” d’effet en boucle.

Un nouveau Projet contient 30 Patches de reverb et 30 Patches de chorus/delay. Vous pouvez instantanément changer les réglages de reverb ou chorus/delay en précisant l’effet pour lequel vous voulez sélectionner un Patch (reverb ou chorus/delay), puis en sélectionnant ce Patch.

Le nombre de Patches disponibles pour chaque effet est donné ci-dessous.

Effet	Nombre de Patches (Patches pré-programmés)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

Sélection d’un Patch de boucle d’effet

Cette section explique comment sélectionner un Patch de reverb ou chorus/delay.

1. Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] dans la section d’effets.

Quand vous pressez une touche, un écran de sélection de Patch pour l’effet correspondant apparaît.

Par exemple, quand vous avez sélectionné un Patch d’effet reverb, l’indication suivante apparaît.



2. Utilisez les touches PATCH SELECT [▼]/[▲] ou la molette pour sélectionner le Patch.

Quand vous tournez la molette, de nouveaux Patches sont immédiatement appelés. Si les valeurs des paramètres REVERB SEND LEVEL et CHORUS/DELAY SEND LEVEL du mixer de pistes sont montées, vous pouvez presser la touche PLAY [►] pour faire jouer le morceau et écouter le résultat donné par le nouveau Patch sélectionné.

TRUC

- Pour des détails sur le fonctionnement du mixer de pistes, référez-vous en p. 80.
- Le statut allumé/éteint de la touche [REVERB] ou [CHORUS/DELAY] correspond au statut on/off de ce module. Chaque pression fait permuter le statut.

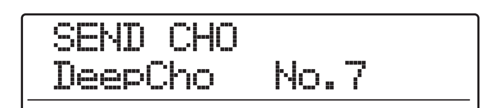
3. Pour retourner à l’écran principal, pressez la touche [EXIT].

Editer un Patch de boucle d’effet

Cette section explique comment éditer le Patch d’un effet en boucle.

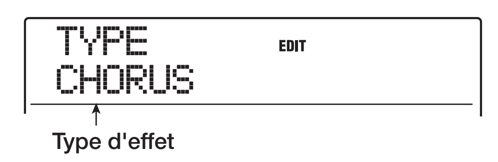
1. Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] dans la section d’effets.

2. Utilisez les touches PATCH SELECT [▼]/[▲] ou la molette pour sélectionner le Patch à éditer.



3. Pressez la touche [EDIT].

L’afficheur indiquera “EDIT”, et un écran apparaîtra où vous pourrez éditer le Patch. Quand la touche [EDIT] est pressée, le type d’effet sélectionné pour cette boucle d’effet est affiché.



4. **Si vous voulez changer le type d'effet, tournez la molette.**

Quand le type d'effet est changé, les paramètres d'effet changent en conséquence.

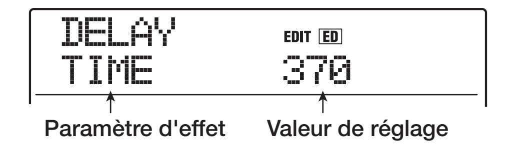


TRUC

Si le contenu d'un Patch a été édité, l'indicateur "EDIT" de la partie supérieure de l'afficheur se change en "EDITED". Quand le réglage revient à sa valeur d'origine, l'indicateur revient sur "EDIT".

5. **Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.**

La première ligne de l'afficheur donne le type d'effet et la seconde le nom et la valeur actuelle du paramètre d'effet.



TRUC

Pour changer le type d'effet, pressez répétitivement la touche curseur Haut pour afficher le nom du type d'effet et tournez la molette.

6. **Tournez la molette pour changer le réglage.**

Pour des détails sur les types d'effet sélectionnables pour la reverb ou le chorus/delay et sur la plage de réglage de chaque paramètre d'effet, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel.

7. **Si nécessaire, répétez les étapes 5 - 6 pour éditer d'autres paramètres d'effet.**

8. **Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil revient à l'écran de sélection de Patch d'effet de boucle.

NOTE

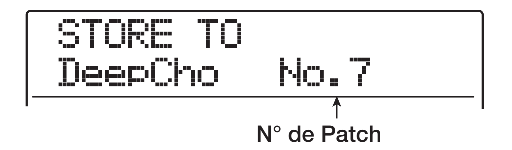
N'oubliez pas que si vous sélectionnez un autre Patch sans avoir d'abord mémorisé votre Patch édité, les modifications faites seront perdues. Pour conserver le résultat de votre édition, référez-vous à la section suivante.

Mémorisation/échange de Patches de boucle d'effet

Un Patch édité peut être mémorisé dans tout emplacement du même effet de boucle. Vous pouvez aussi mémoriser un Patch existant dans un autre emplacement pour en faire une copie. Interchanger la position des Patches (échange) est aussi possible.

1. **En écran de sélection de Patch d'effet par boucle envoi/retour, pressez la touche [STORE].**

Le Patch actuellement sélectionné passe en mode d'attente de mémorisation. Dans ces conditions, vous pouvez accomplir la procédure de mémorisation ou d'échange.



2. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "STORE TO" (mémorisation) ou "SWAP TO" (échange).**

3. **Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Patch à mémoriser/échanger.**

4. **Pour effectuer la procédure de mémorisation/ échange, pressez la touche [STORE].**

Quand la procédure de mémorisation/échange est terminée, l'écran de sélection de Patch d'effet par boucle envoi/retour ré-apparaît.

TRUC

- Les Patches que vous avez mémorisés sont sauvegardés sur le disque dur comme partie du Projet.
- Les données de Patch incluses dans un Projet existant peuvent être chargées dans le Projet actuel (→ p. 149).

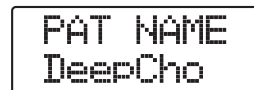
Editer le nom d'un Patch de boucle d'effet

Cette section explique comment éditer le nom du Patch actuellement sélectionné pour une boucle d'effet.

1. Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] dans la section d'effets, puis utilisez les touches PATCH SELECT [▼]/[▲] ou la molette pour sélectionner le Patch à éditer.

2. Pressez la touche [EDIT] et pressez répétitivement la touche curseur Bas pour faire s'afficher "PAT NAME".

Le nom du Patch sélectionné peut maintenant être édité. La lettre actuellement sélectionnée pour l'édition clignote.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour connaître les caractères disponibles, voir page 36.

4. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que le nouveau nom soit terminé.

5. Pour valider le nouveau nom, pressez deux fois la touche [STORE] en section de contrôle.

Le nouveau nom est mémorisé, et l'appareil revient à l'écran de sélection de Patch de boucle d'effet.

Importer des Patches d'un autre Projet

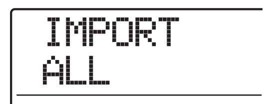
Si nécessaire, vous pouvez importer (charger) tous les Patches d'effet par insertion et en boucle (ou certains d'entre eux) d'un autre Projet déjà sauvegardé sur le disque dur.

NOTE

Gardez à l'esprit qu'importer ainsi des Patches remplace ceux du Projet actuel. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer des Patches que vous désireriez conserver.

1. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] pour afficher "UTILITY IMPORT" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner ALL (importation de tous les Patches) ou PATCH (importation d'un seul patch) et pressez la touche [ENTER].

Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le Projet depuis lequel importer.



3. Tournez la molette pour sélectionner le Projet source de l'import et pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes différeront selon la sélection faite à l'étape 2.

● Si ALL a été sélectionné

Vérifiez que l'indication "IMPORT SURE?" s'affiche et passez à l'étape 5.

● Si PATCH a été sélectionné

Le Patch source de l'import s'affiche. Utilisez la molette et les touches [ALGORITHM]/[REVERB]/[CHORUS/DELAY] pour sélectionner le Patch et pressez la touche [ENTER]. Vous pouvez maintenant sélectionner le Patch de destination de l'import. Passez à l'étape 4.

4. Tournez la molette pour sélectionner la destination de l'import et pressez la touche [ENTER].

L' indication "SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer l'import, pressez la touche [ENTER].

Tous les Patches ou le Patch spécifié du Projet sélectionné seront importés. Quand tous les Patches ont été importés, l'écran de sélection d'effet par insertion ou d'effet par boucle envoi/retour ré-apparaît. Si un seul Patch a été importé, c'est l'écran de l'étape 3 qui ré-apparaît.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Référence [Créer un CD]

Cette section décrit comment utiliser le graveur de CD-R/RW du MRS-1608 pour créer un CD audio ou enregistrer un Projet du disque dur sur CD-R/RW.

NOTE

- Cette section ne s'applique pas au modèle MRS-1608 sans graveur de CD-R/RW intégré.
- Les CD en mode mixte ou protégés contre la copie ne peuvent pas être reproduits ou lus.

A propos de la création d'un CD audio

Le MRS-1608 vous permet d'écrire le contenu de la piste Master de tout projet sur un CD-R/RW au format CD-DA (données audio). Le résultat est un CD audio lisible par un lecteur de CD.
Il existe deux façons d'écrire des données audio sur un CD-R/RW, décrites ci-dessous.

● Ecriture par Projet

Cette méthode inscrit la piste Master d'un seul Projet sur le disque. Avec cette méthode, il est possible d'ajouter ultérieurement des données audio, tant que le disque n'a pas été finalisé.

● Ecriture par album

Cette méthode implique de d'abord créer une liste pour le CD audio (appelée "album") qui contient les informations sur les pistes Master des différents Projets à inclure. Le CD est ensuite écrit en une seule opération, et la finalisation est automatiquement accomplie, aussi est-il impossible de rajouter des données audio ultérieurement.

TRUC

"Finaliser" un CD audio se réfère à la procédure servant à le rendre lisible sur un lecteur de CD ordinaire autre que le MRS-1608. Après finalisation, aucune donnée ne peut plus être ajoutée à un CD-R/CD-RW.

NOTE

- Les données d'onde de la V-take sélectionnée pour la piste Master sont enregistrées telles quelles sur le CD audio. Pour supprimer des portions vides avant ou après les éléments audio, vous pouvez utiliser la fonction de réduction (pour tronquer) (→ p. 52).
- Si la V-take dure moins de 4 secondes, la piste Master ne peut pas être inscrite.

A propos des disques CD-R/RW

Pour créer un CD audio, vous pouvez choisir comme support des disques CD-R ou CD-RW. Les caractéristiques de ces deux types de disques sont les suivantes.

● CD-R

Ce type de support ne permet d'enregistrer ou d'ajouter des données qu'une seule fois. Une fois des données écrites, elles ne peuvent être ni changées ni effacées. Les CD-R existent avec des capacités de 650 et 700 Mo.
Pour écrire sur disque une V-take de MRS-1608, un CD-R vierge est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio jusqu'à la capacité maximale du disque. Après finalisation, le disque peut être lu par un lecteur de CD ordinaire.

● CD-RW

Ce type de support permet l'enregistrement, l'ajout et l'effacement (global) de données. Les CD-RW existent aussi avec des capacités de 650 et 700 Mo.
Pour écrire sur disque une V-take de MRS-1608, un CD-RW vierge ou totalement effacé est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio jusqu'à la capacité maximale du disque. Même s'ils sont finalisés, des CD-RW ne sont pas lisibles par certains lecteurs de CD.

Disque	Ecriture	Ajout de données	Effac.
CD-R	Une seule fois	Oui	Non
CD-RW	Plusieurs fois (après effacement)	Oui	Oui

NOTE

Si vous utilisez des CD-RW pré-formatés du commerce, faites d'abord un effacement, comme décrit en page 159.

Création d’un CD audio

Cette section décrit comment créer un CD audio en utilisant un Projet terminé comme matériau source.

Création d’un CD audio par Projet

Vous pouvez écrire le contenu de la piste Master du Projet actuel sur CD-R/RW. Quand vous créez un CD audio par Projet, vous pouvez sélectionner n’importe quelle V-take de la piste Master comme source.

1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour graver de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW complètement effacé
Même si des données audio sont présentes, ajouter des données est possible tant que le disque n’a pas été finalisé.

2. Sélectionnez le Projet source de l’écriture.

NOTE
Avant de lancer la procédure, utilisez la fonction servant à tronquer la V-take afin de vous assurer qu’elle ne comprend pas de portions vierges indésirables au début et à la fin (→ p. 52).

3. Depuis l’écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] de la section de contrôle.

Le menu CD-R/RW contenant diverses fonctions relatives au disque apparaît.

CD-R/RW
AUDIO CD

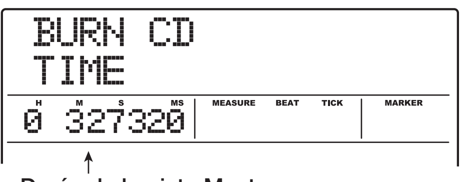
4. Vérifiez que “CD-R/RW AUDIO CD” s’affiche et pressez la touche [ENTER].

L’afficheur change comme suit.

AUDIO CD
BURN CD

5. Vérifiez que “AUDIO CD BURN CD” s’affiche et pressez la touche [ENTER].

“BURN CD TIME” (durée du CD gravé) s’affiche, avec la durée de la piste Master (V-take) actuellement sélectionnée pour l’écriture.
En pressant à ce point la touche PLAY [▶], vous pouvez écouter le contenu de la V-take.

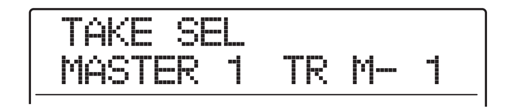


Durée de la piste Master

TRUC
Quand vous pressez la touche curseur Bas, la seconde ligne de l’écran affiche “REMAIN”, et le temps d’écriture restant sur le CD-R/RW inséré apparaît dans le compteur. Pressez la touche curseur Haut pour revenir à l’affichage précédent.

6. Pour changer la V-take utilisée comme matériau source, pressez la touche [EDIT].

Quand la touche est pressée, l’affichage change comme suit.



NOTE
Les V-takes non enregistrées d’une piste Master ne peuvent être sélectionnées.

En tournant la molette dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la V-take. Pour retourner aux conditions de l’étape 5, pressez la touche [EXIT]. Si nécessaire, écoutez la V-take pour vérifier que la V-take correcte est sélectionnée.

7. Pressez deux fois la touche [ENTER].

Quand vous pressez une fois la touche, “CD Trkxx WRITE?” s’affiche et quand vous la pressez une seconde fois, l’affichage se change en “CD Trkxx SURE?” (où xx est le numéro de piste). Quand vous ajoutez des données à un CD-R/RW, cette indication vous permet de vérifier quelle piste du Projet sera gravée.

CD Trk01
SURE?
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 327320

8. Pour effectuer la gravure, pressez une fois encore la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.
Durant la gravure, l'indication "wait..." s'affiche. Le compteur indique le statut de progression de la gravure. Quand la gravure est terminée, l'afficheur indique "CD Trkxx COMPLETE" (où xx est le numéro de piste).

9. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

En répétant les étapes 2 – 8, vous pouvez ajouter des données audio au disque.

TRUC

- Avec cette méthode, un blanc de 2 secondes sera automatiquement inséré entre les enregistrements du disque.
- Tant que la finalisation du disque n'a pas été accomplie, le CD-R/RW ne peut pas être lu par un lecteur de CD ordinaire (pour des informations sur l'écoute d'un CD-R/RW non finalisé sur le MRS-1608, référez-vous en page 157.)

Création d'un CD audio par album

Cette méthode implique de créer une liste pour le CD audio (appelée "album") qui contient des informations sur les pistes Master de plusieurs Projets sauvegardés sur le disque dur. Le CD-R/CD-RW est alors gravé en une seule opération. Avec cette méthode, le disque sera automatiquement finalisé.
Quand vous enregistrez par album, la V-take dernièrement sélectionnée pour la piste Master de chaque Projet sera choisie comme matériau source.
Il y a deux méthodes pour enregistrer par album:

● Track-at-once (TAO)

La piste Master de chaque Projet sélectionné pour l'album est écrite par opération indépendante. Quand un CD-R gravé par cette méthode est lu sur un lecteur de CD, une pause de 2 secondes intervient entre les plages.

● Disc-at-once (DAO)

Les pistes Master de tous les Projets sélectionnés pour l'album sont gravées en une seul opération. Quand un CD-R ainsi gravé est lu par un lecteur de CD, il n'y a pas de pause entre les pistes. Si nécessaire, vous pouvez utiliser les marqueurs placés dans le Projet comme information de sous-code PQ (spécifiant les positions de début/fin de plage et autres éléments) pour fractionner un seul Projet en multiples plages.

TRUC

Vous pouvez dans l'album inclure des informations de liste de reproduction (Playlist) créée avec la fonction de lecture en séquence (→ p. 156).

NOTE

Avant de lancer la procédure, utilisez la fonction pour tronquer les V-takes servant de matériau source.

1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur intégré de CD-R/RW.

Utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW ayant été totalement effacé.

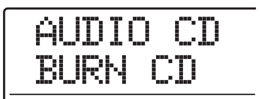
2. Vérifiez les V-takes que vous voulez utiliser pour le CD audio sont sélectionnées pour les pistes Master des Projets.

3. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans le section de contrôle.

Le menu CD-R/RW apparaît.

4. Vérifiez que "CD-R/RW AUDIO CD" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

L'afficheur change comme suit.



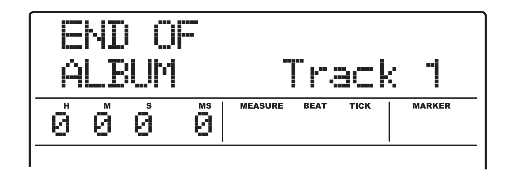
5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droit pour afficher "AUDIO CD ALBUM" et pressez la touche [ENTER].

Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la méthode de gravure.

ALBUM
BurnType DAO

6. **Tournez la molette pour sélectionner “DAO” (disc-at-once) ou “TAO” (track-at-once) et pressez la touche [ENTER].**

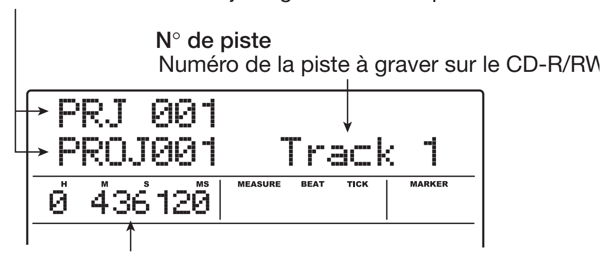
L’écran d’enregistrement des Projets pour l’album apparaît.



L’indication “END OF ALBUM” signale la fin de la liste des Projets de l’album. Quand l’affichage d’album est appelé pour la première fois, aucun Projet n’a été ré-enregistré, par conséquent, l’indication “END OF ALBUM” apparaît.

7. **Tournez la molette pour sélectionner le Projet devant servir de piste 1 pour l’album.**

L’indication “END OF ALBUM” recule à la piste suivante (piste 2 ou "Track 2" dans cet exemple) et l’écran change comme suit.



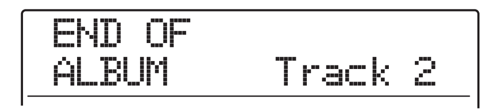
Presser la touche PLAY [►] dans ces conditions fera jouer la piste Master du Projet actuellement affiché.

NOTE

- Un Projet dont la piste Master a une V-take non enregistrée sélectionnée ne peut pas être choisi comme matériau source. Vérifiez que la V-take sélectionnée est celle que vous voulez utiliser.
- Si les données de piste Master des Projets inclus dans un album ont été supprimées, l’album retourne à un statut vierge.

8. **Quand le Projet de la piste 1 a été sélectionné, utilisez la touche curseur Droite pour passer à la piste 2.**

L’affichage change comme suit.



9. **Tournez la molette pour sélectionner le Projet devant servir de piste 2 pour l’album.**

10. **De la même façon, sélectionnez les Projets pour la piste 3 et les pistes suivantes.**

Le nombre maximal de pistes autorisé est de 99, à condition qu’il y ait assez d’espace libre sur le disque.

TRUC

Quand vous pressez la touche curseur, la seconde ligne de l’écran affiche “REMAIN”, et le temps de gravure restant sur le CD-R/RW inséré apparaît dans le compteur. Pressez la touche curseur haut pour passer à l’affichage précédent.

● Pour changer les Projets d’un album

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de piste pour lequel vous désirez changer le Projet et utilisez la molette pour sélectionner un autre Projet.

● Pour insérer des Projets dans un album

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de piste où vous désirez insérer un Projet. Pressez la touche [INSERT/COPY] dans la section rythmique. L’indication “INSERT?” s’affiche. Dans ces conditions, utilisez la molette pour sélectionner un autre Projet et pressez la touche [ENTER] (les pistes suivantes seront renumérotées).

● Pour supprimer un Projet d’un album

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de piste où vous désirez supprimer un Projet. Pressez la touche [DELETE/ERASE] dans la section rythmique. L’indication “DELETE SURE?” s’affiche. Pour supprimer le Projet de l’album, pressez la touche [ENTER] (les pistes suivantes seront renumérotées).

● Pour supprimer tous les Projets d’un album

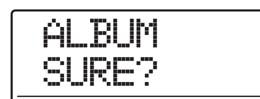
Dans l’écran Album, pressez la touche [DELETE/ERASE] dans la section rythmique, puis la touche curseur Bas. L’indication “ALL DEL SURE?” s’affiche. Pour supprimer tous les Projets de l’album, pressez la touche [ENTER].

● Pour changer la V-take de la piste Master

Pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal. Chargez le Projet dont vous désirez changer la V-take et sélectionnez la V-take pour la piste Master. Puis retournez à l'écran Album.

11. Quand vous avez mémorisé tous les Projets désirés dans l'album, pressez la touche [ENTER] deux fois.

L'affichage change comme suit.



TRUC

Si vous pressez une fois encore la touche [ENTER], l'indication "xx Tracks BURN?" (où xx est le nombre de pistes) s'affiche. Vous pouvez vérifier le nombre total de pistes qui seront inscrites sur le disque depuis cet écran.

12. Pour effectuer la gravure, pressez une fois encore la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.
Durant la gravure, l'indication "wait..." s'affiche. Le compteur indique le statut de progression de la gravure. Quand la gravure est terminée, le disque est automatiquement éjecté et le message "ALBUM NEXT?" apparaît. Pour graver un autre disque avec le même contenu, insérez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW qui a été totalement effacé et pressez la touche [ENTER]. Pour terminer le processus, pressez la touche [EXIT].

13. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Emploi de la fonction marqueur pour séparer les pistes

Quand vous créez un CD audio par la méthode Disc-at-once, les informations de marqueur incluses dans le Projet peuvent servir à générer des informations de sous-code PQ (spécifiant les positions de début/fin de piste et d'autres éléments) afin de fractionner un seul Projet en plusieurs pistes. La séparation de pistes par marqueur peut être activée ou désactivée pour chaque Projet. Par exemple, quand un Projet contient plusieurs morceaux ayant été enregistrés en direct, vous pouvez placer un marqueur au début de chaque morceau afin que l'enregistrement soit considéré comme plusieurs pistes sur le CD. Cela permet une recherche facile et un accès aux diverses pistes.

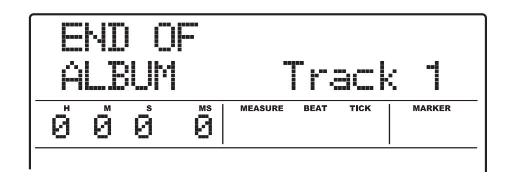
NOTE

Pour utiliser la fonction de séparation de pistes par marqueur, au moins deux marqueurs (dont le marqueur de début de Projet 00) doivent être réglés.

1. Chargez le Projet que vous désirez fractionner en plusieurs pistes et réglez les marqueurs aux points où les pistes doivent être séparées.

La séparation de pistes par marqueur ne peut être activée ou désactivée que pour la totalité du Projet. Supprimez tout marqueur inutile au préalable.

2. Suivez les étapes 1 – 6 de "Création d'un CD audio par album", sélectionnez la méthode de gravure disc-at-once (DAO) et affichez l'écran Album.



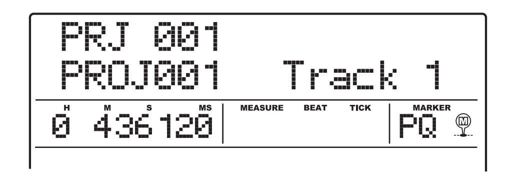
3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour enregistrer les Projets pour l'album.

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un Projet qui doit être divisé en plusieurs pistes.

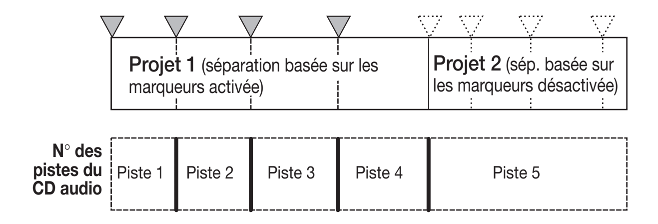
5. Pressez la touche [MARK] dans la section de contrôle.

Les marqueurs contenus dans ce Projet seront utilisés comme sous-code PQ. L'indication "PQ" et une icône de marqueur apparaissent dans le champ MARKER de l'écran. En pressant à nouveau la touche [MARK], vous pouvez retourner aux conditions précédentes. L'activation/désactivation de marqueur peut se faire à tout moment quand l'écran Album est affiché.

Si la fonction marqueur est activée pour le Projet enregistré comme piste 1 du CD audio, l'indication suivante apparaît.



Quand vous divisez un projet, le nombre de pistes de l'album augmente et les pistes correspondant au projet suivant sont renumérotées.
Par exemple, si 4 marqueurs sont placés pour le premier Projet, les pistes du CD audio seront allouées comme suit.



Les étapes suivantes pour créer le CD audio sont les mêmes que décrites en section précédente.

NOTE

- Si les pistes n'ont pas été séparées comme souhaité, pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal et vérifiez si les informations de marqueur ont été correctement créées pour le Projet.
- Si les marqueurs sont trop proches les uns des autres, l'indication "ERROR Track is Short" s'affiche et la séparation basée sur les marqueurs ne peut être effectuée pour ce Projet.
- Le nombre maximal de pistes par album est de 99. Si vous essayez d'effectuer une séparation basée sur les marqueurs pour un Projet et que cela entraîne un dépassement du nombre de 99 pistes, l'indication "ERROR Too Many Track" apparaît et la séparation basée sur les marqueurs ne peut être activée.

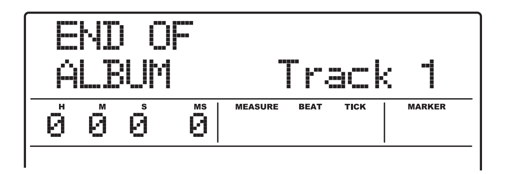
Inclure une liste de reproduction (Playlist) dans un album

Le MRS-1608 vous permet d'enregistrer les pistes Master de plusieurs Projets dans une liste (Playlist) pour une reproduction continue en séquence (→ p. 177). Il est possible d'inclure des informations de Playlist quand vous créez un CD audio par album.

TRUC

Vous pouvez créer jusqu'à 10 Playlists, mais une seule peut être incluse dans un album.

1. Suivez les étapes 1 – 6 de "Création d'un CD audio par album" et faites s'afficher l'écran Album.



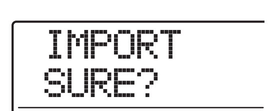
2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] de la section afficheur.

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la Playlist (1 – 10) à inclure dans l'album.



3. Tournez la molette pour sélectionner la Playlist et pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.



4. Pour importer les informations de Playlist, pressez la touche [ENTER].

La procédure s'effectue et l'écran Album revient.

TRUC

Après importation des informations de Playlist, vous pouvez éditer normalement l'album.

Lire un CD audio

Pour lire un CD audio inséré dans le graveur de CD-R/CD-RW, procédez comme suit. Cette méthode peut aussi servir à écouter un CD-R/CD-RW non encore finalisé.

NOTE
- Un CD-R/CD-RW non encore finalisé ne peut être écouté que par cette méthode.
- Les CD en mode mixte ou protégés contre la copie ne peuvent pas être reproduits ou lus.

1. Insérez un CD audio dans le graveur de CD-R/RW.

2. Depuis l’écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section de contrôle.

Le menu CD-R/RW apparaît.

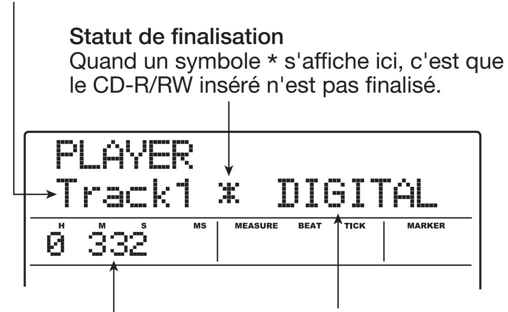
3. Vérifiez que “CD-R/RW AUDIO CD” s’affiche et pressez la touche [ENTER].

L’affichage change comme suit.

AUDIO CD
BURN CD

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “AUDIO CD PLAYER” et pressez la touche [ENTER].

L’écran du lecteur de CD pour lecture de CD audio apparaît. La seconde ligne de l’afficheur donne le numéro de piste et la méthode de lecture pour le CD audio inséré. Si le disque inséré est non finalisé, un symbole * s’affiche.



5. Utilisez les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] dans la section transport pour sélectionner la piste à lire.

La touche FF [▶▶] sélectionne la piste suivante et la touche REW [◀◀] la piste précédente.

6. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la méthode de lecture du CD audio.

Les deux méthodes suivantes sont disponibles.

● DIGITAL (lecture numérique)

Le signal audio numérique du CD est lu par le MRS-1608 dans le domaine numérique et restitué comme signal audio par les prises de sortie MASTER OUTPUT de la face arrière, le connecteur DIGITAL OUTPUT, et la prise de face avant MASTER PHONES (réglage par défaut).
Le volume de lecture du CD audio peut être réglé avec le fader [MASTER].

● ANALOG (lecture analogique)

Le signal audio numérique du CD est reproduit par la sortie pour écouteurs du graveur de CD-R/RW. Réglez le volume avec la commande de volume du lecteur.

7. Pour lancer la lecture du CD audio, pressez la touche PLAY [▶].

La lecture du morceau sélectionné commence. Quand le morceau est fini, la lecture se poursuit avec le morceau suivant. Durant la lecture du CD audio, tous les faders excepté le fader [MASTER] ainsi que les réglages d’égaliseur (EQ), reverb, chorus/delay, et panoramique sont désactivés.

8. **Pour la sélection de morceau et l'arrêt/pause de lecture, utilisez les touches de la section transport.**

● Touche PLAY [▶]

La lecture du morceau sélectionné commence. Presser la touche durant la lecture fait passer le système en pause.

● Touche STOP [■]

La lecture s'arrête, et le système revient au début du morceau actuel.

● Touche FF [▶▶]

La lecture s'arrête, et le système saute au début du morceau suivant.

● Touche REW [◀◀]

La lecture s'arrête, et le système saute au début du morceau précédent.

9. **Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

Finaliser un CD-R/RW

"Finaliser" un CD-R/RW sur lequel ont été inscrites des données audio se réfère à la procédure de transformation en CD audio définitif. Quand un CD-R a été finalisé, il devient lisible par un lecteur de CD ordinaire (un CD-RW peut ne pas être lisible par un lecteur de CD ordinaire, même après avoir été finalisé)
Une fois qu'un disque a été finalisé, aucune piste ne peut lui être ajoutée.

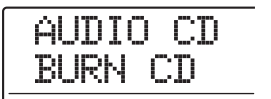
1. **Insérez le disque à finaliser dans le graveur de CD-R/RW.**

2. **Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans la section de contrôle.**

Le menu CD-R/RW apparaît.

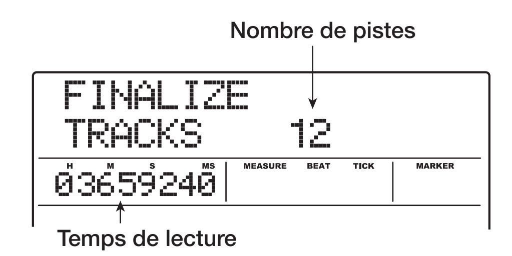
3. **Vérifiez que "CD-R/RW AUDIO CD" s'affiche et pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.



4. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD FINALIZE" et pressez la touche [ENTER].**

L'afficheur indique le nombre total de morceaux (pistes) sur le CD-R/RW. Le compteur donne le temps de lecture total des morceaux du disque (y compris les pauses) en heures (H), minutes (M), et secondes (S).



5. **Pressez la touche [ENTER].**

L'indication "FINALIZE SURE?" s'affiche.

6. **Pour lancer le processus de finalisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].**

Le processus de finalisation commence. Quand le processus est terminé, l'affichage se change en "FINALIZE COMPLETE".

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

TRUC

En effaçant la totalité d'un CD-RW, celui-ci peut être ré-utilisé après avoir été finalisé.

Effacer un CD-RW

Toutes les informations contenues par un CD-RW (données audio ou données de sauvegarde) peuvent être effacées, ce qui ramène le disque à un statut vierge.

1. Insérez le disque à effacer dans le graveur de CD-R/RW.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans la section de contrôle.

Le menu CD-R/RW apparaît.

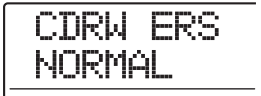
3. Vérifiez que "CD-R/RW AUDIO CD" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

TRUC

L'effacement d'un CD-RW est aussi possible depuis le menu de sauvegarde (Backup, → p. 161). Après avoir affiché "CDRW ERS" et pressé la touche [ENTER], le disque peut être effacé comme décrit ci-dessous.

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD CDRW ERS" et pressez la touche [ENTER].

L'indication change comme suit.



5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner une des deux méthodes d'effacement de CD-RW suivantes.

● NORMAL (Réglage par défaut)

Les informations de toutes les zones du disque sont effacées. Cette opération est plus lente que la procédure QUICK, mais tout le contenu du disque est effacé de façon fiable. Cette méthode est recommandée (le temps nécessaire est au maximum de 74 minutes pour un disque 650 Mo et de 80 minutes pour un disque 700 Mo).

● QUICK

Seules les informations de pistes du CD-RW sont effacées. Cela prend moins de temps que la procédure d'effacement NORMAL.

6. Pressez la touche [ENTER].

"CDRW ERS SURE?" s'affiche maintenant.

7. Pour lancer l'effacement, pressez une fois encore la touche [ENTER].

L'effacement commence. Quand l'effacement est terminé, l'affichage se change en "CDRW ERS COMPLETE".
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

8. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Charger un CD audio dans un Projet

Le MRS-1608 peut lire les données audio d'un CD audio ordinaire inséré dans le graveur de CD-R/RW et enregistrer ces données sur toute piste/V-take de l'enregistreur interne. Les données peuvent alors être manipulées et éditées comme les autres pistes. C'est pratique pour, par exemple, utiliser des phrases de batterie ou de guitare d'un CD de sampling.
Les données ne peuvent être lues que sous la forme de pistes entières de CD audio. Ne prendre qu'une plage n'est pas possible. Si vous ne voulez qu'une partie d'une piste, vous pouvez tronquer une piste après chargement pour supprimer les portions indésirables (→ p.52).

NOTE

- Les données audio sont inscrites dans la V-take actuellement sélectionnée pour la piste de destination. Si nécessaire, sélectionnez au préalable la V-take appropriée.
- Les matériaux sujets à Copyright (CD, enregistrement analogique, bande, vidéo, diffusion, etc) sont soumis aux restrictions légales concernant la copie.
- Les CD en mode mixte ou protégés contre la copie ne peuvent pas être chargés.

1. Insérez dans le graveur de CD-R/RW le disque depuis lequel vous chargerez les données audio.

2. Suivez les étapes 2 – 5 de "Lire un CD audio" (→ p. 157) pour afficher l'écran de lecteur de CD et sélectionnez la piste désirée du CD.

3. Pressez la touche REC [●].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la destination des données audio.

```
READ DST
TR 1/2
```

4. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner la piste où enregistrer les données

Seuls les couples de pistes mono impaire/paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), les pistes stéréo (9/10 – 15/16), ou la piste Master (MASTER) peuvent être sélectionnés.

5. Pressez la touche [ENTER].

La destination d'enregistrement est sélectionnée, et l'indication "READ CD SURE?" s'affiche (si la piste contient déjà des données, l'indication "OverWrt?" ("Remplacer?") s'affiche. Cela indique que des données existantes seront remplacées lorsque l'opération sera effectuée.

6. Pour lancer la lecture, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le chargement de données depuis le CD audio commence. Quand il est terminé, l'unité retourne à l'écran de lecteur de CD.
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

7. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Sauvegarde et restauration

Cette section explique comment utiliser le graveur de CD-R/RW du MRS-1608 pour faire une copie d'un projet sur CD-R/RW et comment restaurer ce projet depuis la copie de sauvegarde.
Vous pouvez soit créer des sauvegardes de Projets individuels ou sauvegarder tous les Projets d'un coup.

Sauvegarde d'un Projet sur CD-R/RW

Vous pouvez sélectionner n'importe quel Projet et le sauvegarder sur CD-R/RW comme copie de sécurité.

TRUC

Si la taille du Projet dépasse la capacité du CD-R/RW, vous pouvez répartir la sauvegarde sur plusieurs volumes.

1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.

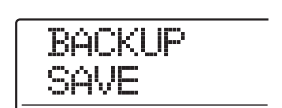
Pour sauvegarder un Projet, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW qui a été totalement effacé.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans la section de contrôle.

Le menu CD-R/RW apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "CD-R/RW BACKUP" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



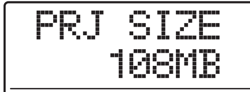
4. Vérifiez que l'indication "BACKUP SAVE" est affichée et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le Projet à sauvegarder.



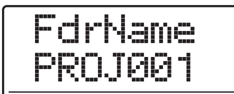
5. Tournez la molette pour sélectionner le Projet et pressez la touche [ENTER].

Cela sélectionne le projet à sauvegarder. L'afficheur donne en MB (méga-octets) l'espace nécessaire à la sauvegarde.



6. Pressez la touche [ENTER].

Le nom du dossier à employer pour la sauvegarde apparaît.
Un "dossier" est une unité hiérarchique qui sera créée sur le support de sauvegarde lors de la sauvegarde. Toutes les données d'un Projet sont stockées dans le même dossier.
Quand la sauvegarde est exécutée, un nouveau dossier est créé sur le CD-R/RW avec le nom "PROJxxx" (où xxx est le numéro de Projet). Ce nom peut être changé si désiré.



7. Si vous voulez éditer le nom du dossier de destination de la sauvegarde, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Les caractères suivants peuvent être employés.

Chiffres: 0 – 9
Lettres: A – Z
Symboles: _ (soulignement)

8. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "SAVE SURE?" s'affiche.

9. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT] à la place.

Quand la sauvegarde commence, l'indication "DISCxxx BURNING (où xxx est le numéro de disque) s'affiche. Quand la sauvegarde est terminée, l'afficheur indique "SAVE COMPLETE".

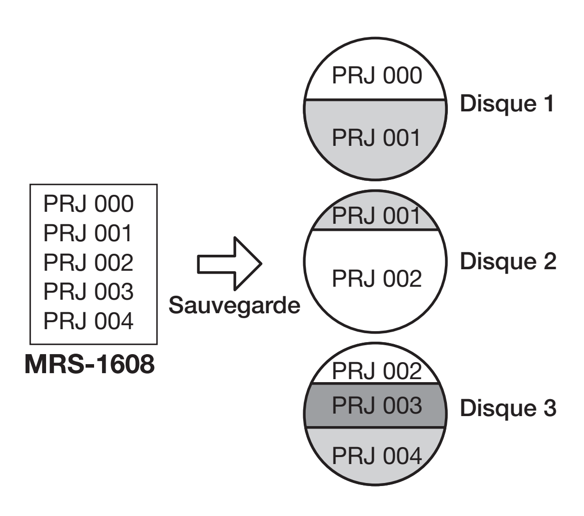
Si la taille du Projet dépasse la capacité d'un CD-R/RW, le disque est éjecté après remplissage, et l'affichage change comme suit.

```
CHANGE
DISC002
```

Quand ce message est affiché, insérez un nouveau CD-R/RW et pressez la touche [ENTER]. L’opération de sauvegarde reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront.

NOTE

Quand une sauvegarde s’étend sur plusieurs disques, les disques doivent bien sûr être utilisés dans le même ordre pour la restauration. Veillez donc à bien noter le numéro du disque sur son étiquette et sur son boîtier.



TRUC

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d’interrompre la sauvegarde. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l’indication “CHANGE DISCxxx” (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L’indication se changera en “SAVE CANCEL?” (“Annuler la sauvegarde?”). Pressez la touche [ENTER] pour terminer la procédure.

10. Pour retourner à l’écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Sauvegarder tous les Projets sur CD-R/RW

Vous pouvez sauvegarder tous les Projets du disque dur sur support CD-R/RW afin d’en faire une copie de sécurité.
Si la taille totale de tous les Projets dépasse la capacité d’un CD-R/RW, la sauvegarde se fera automatiquement sur plusieurs volumes, les Projets de plus petits numéros se trouvant sur les disques de plus petits numéros.

NOTE

Si tous les Projets sont sauvegardés en une seule opération, la restauration se fait, elle, Projet par Projet.

1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour sauvegarder un Projet, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW qui a été totalement effacé.

2. Depuis l’écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans la section de contrôle.

Le menu CD-R/RW apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “CD-R/RW BACKUP” et pressez la touche [ENTER].

“BACKUP SAVE” s’affiche.

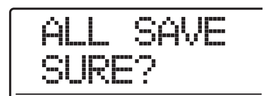
4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “BACKUP ALL SAVE” et pressez la touche [ENTER].

L’afficheur indique l’espace nécessaire à la sauvegarde de tous les Projets, en Mo (méga-octets).

```
SIZE
   1137MB
```

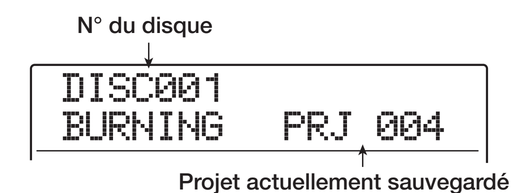
5. Pressez la touche [ENTER].

L’affichage change comme suit.

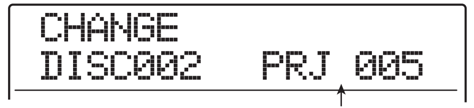


6. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la sauvegarde commence par le Projet de plus petit numéro. Le numéro du disque, le numéro du Projet et l'indication "BURNING" s'affichent.



Quand la sauvegarde est terminée, l'affichage se change en "SAVE COMPLETE".
Si la taille du Projet dépasse la capacité d'un CD-R/RW, le disque est éjecté après remplissage, et l'affichage change comme suit.



N° du Projet qui a été sauvegardé en partie

Le côté droit de l'afficheur donne le numéro du Projet partiellement sauvegardé. Insérez le CD-R/RW suivant et pressez la touche [ENTER]. L'opération de sauvegarde reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront.

NOTE

Quand une sauvegarde s'étend sur plusieurs disques, restaurer un seul Projet nécessite d'insérer le disque où ce Projet a été sauvegardé. Veillez donc à bien noter le numéro du disque et les Projets sauvegardés dessus, sur son étiquette et sur son boîtier.

TRUC

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d'interrompre la sauvegarde. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l'indication "CHANGE DISCxxx" (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L'indication se changera en "ALL SAVE CANCEL?" ("Annuler la sauvegarde?"). Pressez la touche [ENTER] pour terminer la procédure.

7. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Charger un Projet depuis un CD-R/RW

Pour restaurer sur le disque dur du MRS-1608 un projet sauvegardé sur CD-R/RW, procédez comme suit.

NOTE

Quand vous avez sauvegardé tous les Projets d'un seul coup, la restauration s'effectue individuellement par Projet.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans la section de contrôle.

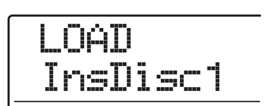
Le menu CD-R/RW apparaît.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "CD-R/RW BACKUP" et pressez la touche [ENTER].

"BACKUP SAVE" s'affiche.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "BACKUP LOAD" et pressez la touche [ENTER].

Le tiroir du graveur de CD-R/RW s'ouvre et l'affichage change comme suit.



4. Insérez dans le graveur de CD-R/RW le CD-R ou CD-RW où le Projet a été sauvegardé.

Insérez le disque correct pour le contenu recherché.

● Si le Projet a été sauvegardé isolément

Insérez le disque numéro 1.

● Si le Projet a été sauvegardé avec tous les Projets du disque

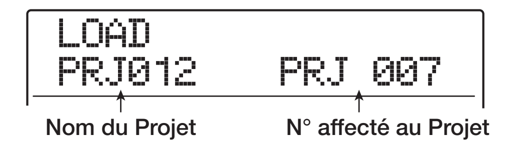
Insérez le disque où est stocké le Projet (s'il occupe plusieurs disques, insérez le premier disque contenant les données du Projet).

NOTE

Si la sauvegarde d'un Projet s'étend sur plusieurs disques, veillez à insérer d'abord le premier disque qui contient des données du Projet voulu. Si vous insérez un autre disque, les données de Projet ne seront pas lues correctement.

5. Pressez la touche [ENTER].

Le nom du Projet sur le disque et le numéro qui lui est affecté s'affichent.



TRUC

Lors de la restauration dans le MRS-1608, un numéro de Projet vide est automatiquement affecté au Projet. Même si un Projet de même nom existe déjà sur le disque dur, il n'est pas remplacé.

6. Pour contrôler le nom du dossier dans lequel sera lu le Projet, pressez le bouton curseur Bas.

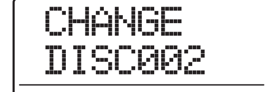
La seconde ligne de l'afficheur indique le nom du dossier. Pressez la touche curseur Haut pour revenir à l'affichage d'origine.

7. Tournez la molette pour sélectionner le Projet à charger, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "LOAD SURE?" s'affiche.

8. Pour exécuter la procédure de chargement, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez au contraire la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], "Wait..." s'affiche. Quand l'opération est terminée, l'affichage se change en "LOAD COMPLETE" et le CD-R/RW est éjecté.
Si la sauvegarde s'étend sur plusieurs disques, le disque sera automatiquement éjecté une fois les données chargées, et l'affichage changera comme suit.



Quand ce message est affiché, insérez le CD-R/RW suivant et pressez la touche [ENTER]. L'opération de chargement reprend. Répétez cette opération jusqu'à ce que le dernier disque du Projet ait été lu.

NOTE

Si la sauvegarde du Projet s'étend sur plusieurs disques, veillez à insérer les disques dans le bon ordre. Autrement, les données du Projet ne seront pas lues correctement.

TRUC

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d'interrompre l'opération de chargement. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l'indication "CHANGE DISCxxx" (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L'indication deviendra "LOAD CANCEL?" ("Annuler le chargement?"). Pressez la touche [ENTER] pour mettre un terme à la procédure.

9. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Référence [Projets]

Cette section décrit comment accomplir des opérations concernant des Projets dans leur totalité.

A propos des Projets

Dans le MRS-1608, les données nécessaires à la reproduction d'un morceau que vous avez créé sont regroupées en unités nommées "Projets". En chargeant un Projet depuis le disque dur, vous pouvez toujours retrouver les conditions en vigueur lors de la sauvegarde de ce Projet. Un Projet contient les informations suivantes

- Données audio enregistrées sur les V-takes 1 - 10 des pistes 1 - 16 et de la piste Master
- Numéro de la V-take sélectionnée pour chaque piste
- Réglages de la section mixer
- Réglages sauvegardés dans les Scènes 0 - 99
- Réglages d'activation/désactivation des paramètres de Scène
- Numéros et réglages des Patches actuellement sélectionnés pour les effets par insertion/en boucle
- Patterns rythmiques
- Morceaux rythmiques
- Numéro de kit de batterie/programme de basse actuellement sélectionné dans la piste de batterie/ basse
- Programmes pour l'échantillonneur à pads
- Echantillons utilisés par les programmes d'échantillonneur
- Données audio dans le stock de phrases
- Contenus des Playlists
- Autres fichiers requis

NOTE

Dans le MRS-1608, les opérations d'enregistrement/lecture ne peuvent s'effectuer que pour le Projet actuellement chargé. Il n'est pas possible d'agir sur plusieurs Projets simultanément.

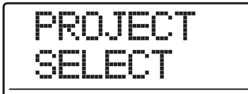
Opérations sur un Projet

Cette section explique les opérations telles que chargement ou sauvegarde d'un Projet. La procédure est la même pour la plupart des opérations. La procédure de base est la suivante.

Procédure de base

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PROJECT].

Le menu Project s'affiche, vous permettant de sélectionner l'opération désirée.



TRUC

Quand vous pressez la touche [PROJECT], le Projet actuel est automatiquement sauvegardé sur le disque dur.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une des procédures suivantes.

● PROJECT SELECT

Charge un Projet préalablement sauvegardé sur le disque dur.

● PROJECT NEW

Crée un nouveau Projet.

● PROJECT SIZE

Affiche la taille du Projet actuellement chargé.

● PROJECT COPY

Duplique le Projet spécifié sur le disque dur.

● PROJECT ERASE

Efface le Projet spécifié du disque dur.

● PROJECT NAME

Edite le nom du Projet actuellement chargé.

● PROJECT PROTECT

Commute on ou off le statut de protection du Projet actuellement chargé.

● PROJECT SEQ PLAY
Fait reproduire à la suite les pistes Master de plusieurs Projets sauvegardés sur le disque dur (→ p. 177).

3. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter l'opération (ou changer la valeur) sélectionnée.

Pour des détails sur la procédure, référez-vous aux sections suivantes.

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

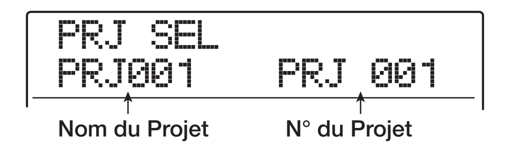
Selon la sélection faite à l'étape 2, l'écran principal peut automatiquement ré-apparaître.

Charger un Projet

Vous pouvez sélectionner un Projet qui a été sauvegardé sur le disque dur, et le charger.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT SELECT". Puis pressez la touche [ENTER].

Le nom et le numéro du Projet à charger s'affichent.



2. Tournez la molette pour sélectionner le Projet désiré.

3. Pressez la touche [ENTER] pour charger le Projet.

Quand le chargement est terminé, l'appareil revient à l'écran principal. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC

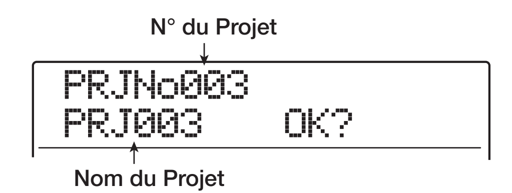
Quand le MRS-1608 est mis sous tension, le dernier Projet sur lequel vous travailliez avant extinction est rechargé automatiquement.

Créer un nouveau Projet

Cette opération crée un nouveau Projet.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT NEW". Puis pressez la touche [ENTER].

Le Projet à créer s'affiche.



Le numéro de Projet libre le plus petit est automatiquement affecté au nouveau Projet créé et un nom par défaut de type "PRJxxx" (où xxx est un numéro de Projet) lui est affecté.
Le premier caractère du nom de Projet clignote. Cela indique que vous pouvez changer le nom de Projet.

2. Si nécessaire, éditez le nom du Projet.

Pour éditer le nom, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère. Le nom du Projet pourra aussi être édité ultérieurement (→ p. 168).

3. Pressez la touche [ENTER] pour créer le Projet.

Une fois le nouveau Projet créé, il est automatiquement chargé et l'unité retourne à l'écran principal. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

TRUC

Si l'enregistreur est arrêté et que l'écran principal est affiché, vous pouvez appeler l'écran de l'étape 1 en pressant simplement la touche [NEW PROJECT].

Contrôler la taille du Projet/l'espace disponible sur disque

Cette fonction affiche la taille du Projet actuellement chargé, l'espace restant disponible sur le disque dur interne, et le temps d'enregistrement encore possible.

1. **Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT SIZE". Puis pressez la touche [ENTER].**

2. **Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner l'écran désiré parmi ces options.**

● REMAIN (unité: Mo ou "MB")

Affiche l'espace disponible sur le disque dur interne en unités d'un Mo (méga-octet).

```
REMAIN
027920MB
```

● REMAIN (unité: h/m)

Affiche le temps d'enregistrement approximatif (converti en une piste) en heures (h)/minutes (m)/secondes.

```
REMAIN
92h12m11
```

● PRJ SIZ (unité: Mo ou "MB")

Affiche la taille du Projet actuellement chargé en unités d'un Mo (méga-octet).

```
PRJ SIZE
000175MB
```

● PRJ SIZ (unité: h/m)

Affiche la taille du Projet actuellement chargé (converti en une piste) en heures (h)/minutes (m)/secondes.

```
PRJ SIZE
00h34m47
```

Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

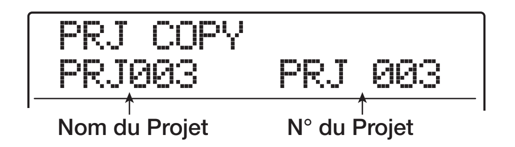
NOTE
- Ces écrans sont purement informatifs, et ne contiennent pas de valeur pouvant être éditée.
- Le temps d'enregistrement restant est une approximation. Utilisez-le uniquement comme une référence générale.

Dupliquer un Projet

Cette opération copie le Projet spécifié parmi ceux sauvegardés sur le disque dur.

1. **Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT COPY". Puis pressez la touche [ENTER].**

Le nom et le numéro du Projet à copier s'affichent.



2. **Tournez la molette pour sélectionner le Projet source de la copie, et pressez la touche [ENTER].**

L'écran de sélection du Projet de destination de la copie s'affiche.



3. **Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Projet de destination de la copie, et pressez la touche [ENTER].**

L'indication "PRJ COPY SURE?" s'affiche.

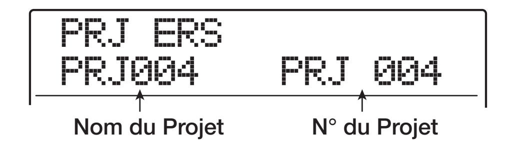
4. **Pressez la touche [ENTER] pour copier le Projet.**

Quand la copie est terminée, l'unité revient automatiquement à l'écran principal du Projet de destination de la copie. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir en arrière d'une étape à la fois.

Effacer un Projet

Cette opération efface le Projet spécifié parmi ceux sauvegardés sur le disque dur.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de “Procédure de base” pour afficher “PROJECT ERASE”. Puis pressez la touche [ENTER].



2. Tournez la molette pour sélectionner le Projet, et pressez la touche [ENTER].

L’indication “PRJ ERS SURE?” s’affiche.

3. Pressez la touche [ENTER] pour effacer le Projet.

Quand l’effacement est terminé, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l’écran principal.

NOTE

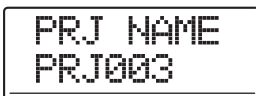
- Une fois qu’un Projet a été effacé, il ne peut pas être récupéré. Utilisez cette opération avec soin.
- Un Projet dont la protection est activée (ON) ne peut pas être effacé. Réglez sa protection sur OFF et répétez la procédure.
- Si vous effacez un Projet actuellement chargé, c’est le Projet de numéro immédiatement inférieur qui sera chargé automatiquement une fois la procédure d’effacement terminée.

Changer le nom du Projet

Vous pouvez éditer le nom du Projet actuellement chargé.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de “Procédure de base” pour afficher “PROJECT NAME”. Puis pressez la touche [ENTER].

Le nom du Projet actuel s’affiche.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un autre caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 36.

Pour revenir à l’écran principal après édition du nom, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

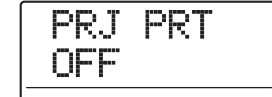
Protéger un Projet

Cette opération vous permet de protéger le Projet actuellement chargé, ce qui interdit la mémorisation et l'édition de ce Projet. Quand la protection est activée (ON), les opérations suivantes sont impossibles.

- **Suppression du Projet**
- **Edition ou enregistrement dans l'enregistreur**
- **Changement de V-take**
- **Edition d'un Patch (dont réglage on/off de module)**
- **Enregistrement ou édition d'un Pattern rythmique ou morceau rythmique**
- **Sauvegarde/suppression de Scènes, réglages de marqueurs, etc.**
- **Création de boucle de phrases**
- **Création de données d'échantillon pour la fonction échantillonneur à pads**

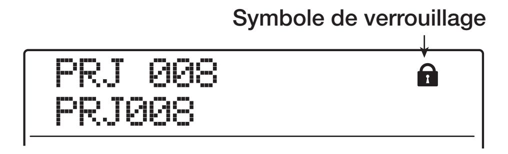
1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT PROTECT". Puis pressez la touche [ENTER].

L'écran de réglage ON/OFF de protection s'affiche.



2. Tournez la molette pour choisir ON (protection activée) ou OFF (protection désactivée).

Quand la protection est activée (ON) pour un Projet, un symbole de verrouillage apparaît à droite du numéro de Projet.



Tout changement de statut de protection du Projet est immédiatement actif. Pour revenir à l'écran principal après avoir fait le réglage, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

NOTE

Un Projet non protégé sera automatiquement sauvegardé à l'extinction ou lorsqu'un autre Projet sera chargé. Si vous avez terminé un morceau, nous vous recommandons d'activer sa protection (ON). Cela empêchera les changements que vous pourriez effectuer par inadvertance après avoir terminé le morceau.

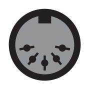
Référence [MIDI]

Cette section explique les réglages relatifs au MIDI du MRS-1608.

A propos du MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard qui permet à des messages tels que des données d'interprétation (regroupées sous le nom de "messages MIDI") d'être échangés entre appareils tels que des instruments de musique électronique et des ordinateurs.

Le MRS-1608 supporte le MIDI et est doté des deux connecteurs MIDI suivants.





- **Connecteur MIDI IN**

Sert à recevoir les messages MIDI envoyés par un appareil MIDI externe. Ce connecteur est principalement utilisé pour recevoir des messages de note d'un appareil MIDI externe en vue de faire jouer le kit de batterie, le programme de basse ou l'échantillonneur à pads.

- **Connecteur MIDI OUT**

Sert à transmettre les messages MIDI du MRS-1608. Les messages de note qui représentent le contenu joué par un Pattern rythmique ou un morceau rythmique sont transmis par ce connecteur, ainsi que les informations de synchronisation utilisées par un appareil MIDI externe.

Ce que vous pouvez faire avec le MIDI

Avec le MRS-1608, vous pouvez utiliser le MIDI pour les fonctions suivantes.

● **Recevoir et envoyer des informations de jeu**

Vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe ou un ordinateur pour envoyer des informations de jeu (messages de note On/Off) au connecteur MIDI IN du MRS-1608, pour faire jouer différents sons de la section rythmique. Quand vous créez un Pattern rythmique, vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe au lieu des pads du MRS-1608 pour programmer des informations de jeu.
Vous pouvez envoyer des messages de note On/Off depuis le MRS-1608 en jouant sur les pads ou lors de la lecture d'un morceau rythmique/Pattern rythmique. Ces messages peuvent servir à faire jouer une source sonore MIDI externe.

● **Envoyer des informations de synchronisation**

Le connecteur MIDI OUT du MRS-1608 peut fournir des informations d'horloge MIDI ou de time code MIDI (MTC) à un séquenceur MIDI ou autre appareil MIDI externe. La lecture et les autres opérations de transport ainsi que celles de localisation peuvent être synchronisées.

● **Envoyer/recevoir des informations de changement de programme**

Le MRS-1608 peut recevoir des messages de changement de programme d'un appareil MIDI externe pour changer le son de la section rythmique. Le MRS-1608 peut également envoyer des messages de changement de programme lorsque vous changez de son, ce qui permet à un appareil externe de changer en parallèle.

● **Envoyer/recevoir des informations de changement de commande**

Via le connecteur MIDI IN, le MRS-1608 peut recevoir des messages de changement de commande d'un appareil MIDI externe pour piloter le niveau de la piste de batterie/basse. Via le connecteur MIDI OUT, le MRS-1608 peut également envoyer des messages de changement de commande en fonction des informations de niveau de batterie/basse contenues dans un morceau rythmique.

● **Lire des SMF (Standard MIDI Files)**

Le MRS-1608 peut lire des SMF (fichiers MIDI) sur un CD-ROM/R/RW et en charger le contenu dans un Projet. Une fois chargé, un SMF va utiliser les sources sonores internes ou externes et être lu en synchronisation avec la section enregistreur ou la section rythmique (fonction lecteur de SMF).

Faire les réglages relatifs au MIDI

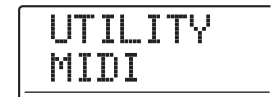
Cette section explique comment faire les réglages relatifs au MIDI. La procédure est la même pour la plupart des réglages. Les étapes de base sont les suivantes.

Procédure de base

1. Pressez la touche [RHYTHM] dans la section afficheur puis pressez la touche [UTILITY/ TRACK EDIT].

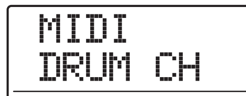
Le menu Utility rythmique servant à faire différents réglages de la section rythmique apparaît.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “UTILITY MIDI”.



3. Pressez la touche [ENTER].

L’affichage change comme suit. Vous pouvez alors sélectionner les réglages relatifs au MIDI.



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un des paramètres suivants.

● DRUM CH

Détermine le canal MIDI du kit de batterie.

● BASS CH

Détermine le canal MIDI du programme de basse.

● CLOCK

Commute On/Off la transmission d’horloge de synchronisation.

● SPP

Commute On/Off la transmission du pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer).

● COMMAND

Commute On/Off la transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue).

● PRG CHG

Commute On/Off la transmission de changement de programme.

● MTC

Commute on/off la transmission de MIDI Time Code.

TRUC

- Les étapes des procédures concernant le SMF sont expliquées en page 174.
- Quand la transmission de MTC est activée, les messages d’horloge, de pointeur de position dans le morceau et de démarrage/arrêt/reprise sont désactivées.
- La transmission de changement de commande est toujours activée, sauf si le canal d’émission/réception de kit rythmique/programme de basse est sur off.

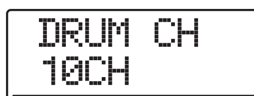
5. Pressez la touche [ENTER] pour afficher le réglage du paramètre sélectionné et tournez la molette pour changer ce réglage.

Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous aux explications suivantes.

6. Quand vous avez fini les réglages, pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour retourner à l’écran principal.

Régler le canal MIDI pour le kit de batterie/programme de basse

Vous pouvez spécifier les canaux MIDI pour le kit de batterie et le programme de basse.
Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI DRUM CH" ou "MIDI BASS CH" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



● 1 – 16CH

Canaux MIDI 1 - 16 (par défaut: DRUM CH=10, BASS CH=9)

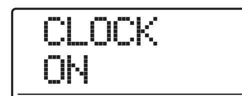
● OFF

Les messages par canal (Note On/Off, changement de programme, changement de commande et autre messages) ne seront ni transmis ni reçus.
Si vous spécifiez un canal MIDI (1-16) pour le kit de batterie ou le programme de basse, vous pouvez envoyer des messages de note On/Off depuis un appareil MIDI externe

sur ce canal MIDI pour déclencher les sons de la piste de batterie ou de basse du MRS-1608.
Aussi, quand vous faites jouer un Pattern rythmique (ou un morceau rythmique) sur le MRS-1608, le contenu de la piste de batterie et/ou de basse sera transmis sous la forme de messages de note On/Off.

Transmission des messages d'horloge MIDI

Ce réglage détermine si les messages de synchronisation MIDI par horloge seront transmis.
Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI CLOCK" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



● **ON (Transmission activée)**
L'horloge MIDI sera transmise lorsque le MRS-1608 sera en fonctionnement (réglage par défaut).

● **OFF (Transmission désactivée)**
L'horloge ne sera pas transmise.

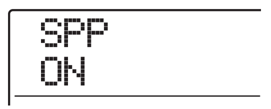
L'horloge sera produite en fonction du tempo du Pattern rythmique/morceau rythmique qui joue. Pour que l'appareil MIDI externe joue en synchronisation au bon tempo, vous devrez spécifier le tempo du Pattern rythmique (morceau rythmique). Aussi, pour synchroniser l'indication de mesure entre le MRS-1608 et l'appareil MIDI, le format de mesure du Pattern/morceau rythmique doit être réglée.

NOTE
L'horloge sera transmise même si les pistes de batterie ou de basse sont neutralisées (touches de statut [DRUM]/[BASS] éteintes).

TRUC
- Quand vous utilisez les messages d'horloge MIDI transmis par le MRS-1608 pour synchroniser le fonctionnement d'un appareil MIDI externe, vous devez également activer la transmission du pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer) et des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue) ainsi que de l'horloge MIDI.
- Quand vous transmettez les messages d'horloge depuis le MRS-1608, il est recommandé de neutraliser les canaux MIDI du kit de batterie/programme de basse. La synchronisation peut devenir instable si des messages MIDI autres que ceux d'horloge sont également transmis.

Transmission des messages de position dans le morceau

Vous pouvez choisir que les messages de position dans le morceau (Song Position pointer) soient transmis ou non. Le pointeur de position dans le morceau est un message MIDI qui indique la position actuelle sous forme d'un nombre de temps écoulés depuis le début. Normalement, il est utilisé en conjonction avec l'horloge MIDI.
Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI SPP" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

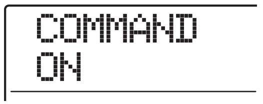


● **ON (Transmission activée)**
Les messages MIDI de position dans le morceau seront transmis quand une procédure de localisation (accès direct à un point) sera accomplie sur le MRS-1608 (réglage par défaut).

● **OFF (Transmission désactivée)**
Les messages de position dans le morceau ne seront pas transmis.

Transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise

Vous pouvez déterminer si les messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue) seront transmis ou non. Ce sont des messages MIDI qui commandent les déplacements d'un appareil, le faisant jouer ou s'arrêter. Normalement, ces messages sont utilisés en conjonction avec l'horloge MIDI.
Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI COMMAND" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

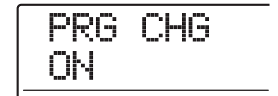


● **ON (Transmission activée)**
Le message Start/Stop/Continue approprié sera transmis quand le MRS-1608 s'arrête ou commence à jouer (réglage par défaut).

● **OFF (Transmission désactivée)**
Les messages Start/Stop/Continue ne sont pas transmis.

Transmission des messages de changement de programme

Vous pouvez choisir de transmettre ou non les messages de changement de programme. Les changements de programme sont des messages MIDI changent le numéro de son d'un appareil MIDI externe tel qu'un synthétiseur.
Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI PRG CHG" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



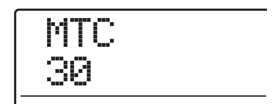
● **ON (Transmission activée)**
Quand vous changez de kit de la section rythmique sur le MRS-1608, un message de changement de programme est envoyé sur le canal correspondant (réglage par défaut).

● **OFF (Transmission désactivée)**
Les messages de changement de programme ne sont pas transmis.

TRUC
Il n'y a pas de paramètre pour commuter on ou off la réception de changement de programme. Cette fonction est toujours activée, excepté quand le canal de kit rythmique/programme de basse est sur off.

Transmission des messages de MIDI Time Code (MTC)

Vous pouvez déterminer si les messages de MIDI Time Code (MTC) utilisés pour la synchronisation seront transmis.
Référez-vous aux étapes 1 – 4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI MTC" et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



● **24 (24 images/seconde)**

● **25 (25images/seconde)**

● **29.97 (29,97 images/seconde, non-drop)**

● **30 (30 images/seconde, non-drop)**
Quand le MRS-1608 fonctionne, les messages MTC sont envoyés avec le réglage de nombre d'images par seconde correspondant.

● **OFF (Transmission désactivée)**
Les messages MTC ne sont pas transmis.

La sortie de messages MTC est basée sur les informations d'horloge de l'enregistreur. Quand vous utilisez le MTC pour synchroniser les appareils MIDI, le MRS-1608 fonctionne toujours comme maître MTC. Réglez l'autre appareil pour fonctionner comme esclave MTC recevant les messages MTC et réagissant en conséquence.
Un exemple de synchronisation du MRS-1608 avec un séquenceur est donné ci-dessous.

Maître MTC
MRS-1608
MTC
Connecteur MIDI OUT
MIDI IN
Esclave MTC
Séquenceur

TRUC
- Le MTC permet une synchronisation plus précise que les messages d'horloge MIDI.
- Quand la transmission MTC est activée, les messages d'horloge, de pointeur de position dans le morceau et de démarrage/arrêt/reprise sont tous désactivés.

Employer le lecteur de SMF

Avec la fonction lecteur de SMF, le MRS-1608 peut lire les SMF (Standard MIDI Files) format 0 d'un CD-ROM/R/RW et charger leur contenu dans un Projet. Une fois chargé, un SMF peut exploiter les sources sonores internes et externes et jouer en synchronisation avec la section enregistreur ou la section rythmique, en utilisant les sons de la section rythmique ou des sources sonores MIDI connectées en prise MIDI OUT.
Cette section explique comment utiliser cette fonction.

TRUC
Le "Format 0" est un type de SMF qui contient les informations de jeu de tous les canaux MIDI sur une seule piste.

NOTE
Les types de SMF suivants ne peuvent pas être lus.

- SMF de Format 1 ou Format 2
- Les fichiers gravés sur un CD-ROM/R/RW non conforme au standard ISO 9660 niveau 2.
- Les fichiers d'un CD-R/RW non finalisés

Lire un SMF dans un Projet

En suivant les étapes ci-dessous, vous pouvez lire un SMF sur CD-ROM/R/RW et le charger dans un Projet. Le nombre maximal de SMF par Projet est de 100.

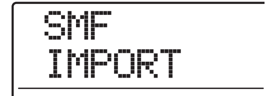
1. Insérez le CD-ROM ou CD-R/RW contenant le SMF dans le graveur de CD-R/RW.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] dans la section afficheur.

"UTILITY TR EDIT" s'affiche.

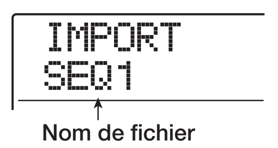
3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection et de lecture de SMF apparaît.



4. Vérifiez que "SMF IMPORT" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Les noms des SMF du CD-ROM/R/RW s'affichent.



5. Tournez la molette pour sélectionner le SMF à importer.

NOTE
Si le fichier désiré n'est pas affiché, vérifiez si ce fichier est bien au format 0.

6. Pour exécuter l'importation, pressez la touche [ENTER].

Quand l'importation est terminée, le disque est éjecté du graveur de CD-R/RW drive. Pour importer d'autres SMF, répétez les étapes 1 - 6.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

TRUC
En utilisant une carte optionnelle UIB-02, il est possible de directement copier les SMF d'un ordinateur dans un Projet. Pour faire cela, le SMF doit être copié dans le dossier PROJxxx (où xxx est le numéro de Projet).

Sélectionner la destination de sortie du SMF

Quand vous reproduisez un SMF, vous pouvez choisir d'envoyer la totalité des informations de jeu à une source sonore externe ou de faire jouer certains canaux par les sources sonores internes du MRS-1608. La destination de sortie du SMF est spécifiée par les deux paramètres suivants.

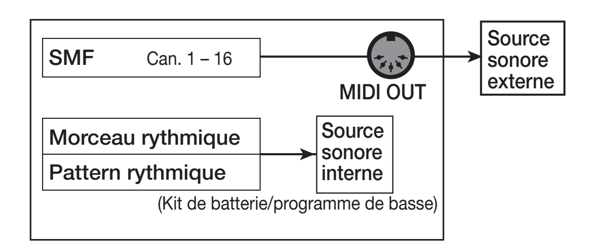
● SMF ChToDrum

Détermine si les canaux MIDI (1-16) des informations de jeu du SMF sont dirigés vers le kit de batterie interne du MRS-1608. Les informations véhiculées par le canal sélectionné ici ne seront pas envoyées au connecteur MIDI OUT. Quand ce paramètre est réglé sur OFF, aucune information de jeu n'est envoyée au kit de batterie.

● SMF ChToBass

Détermine si les canaux MIDI (1-16) des informations de jeu du SMF sont dirigés vers le programme de basse interne du MRS-1608. Les informations véhiculées par le canal sélectionné ici ne seront pas envoyées au connecteur MIDI OUT. Quand ce paramètre est réglé sur OFF, aucune information de jeu n'est envoyée au programme de basse.

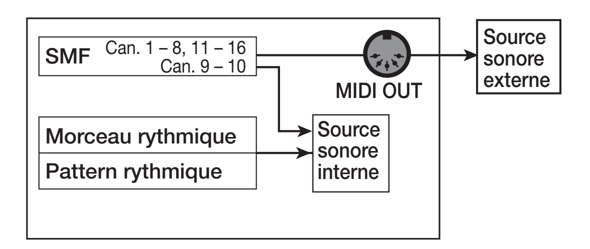
Le schéma ci-dessous montre un exemple de réglage pour utiliser le MRS-1608 comme lecteur de SMF exploitant des sources sonores externes. Dans cet exemple, les informations de jeu du SMF ne sont envoyées qu'au connecteur MIDI OUT.



NOTE

Quand un SMF est reproduit dans les conditions précédentes, le morceau rythmique ou Pattern rythmique du MRS-1608 est reproduit simultanément. Si vous ne désirez pas faire jouer le son de batterie/basse, réglez la touche de statut [DRUM]/[BASS] sur OFF ou sélectionnez un morceau/Pattern rythmique vide.

Le schéma suivant montre un exemple de réglage pour utiliser le MRS-1608 comme lecteur de SMF pilotant à la fois les sources sonores interne et externe. Dans cet exemple, les informations de jeu du canal MIDI 9 du SMF sont envoyées au programme de basse, celles du canal MIDI 10 au kit de batterie et les autres canaux MIDI au connecteur MIDI OUT.



NOTE

- Quand un SMF est reproduit dans les conditions ci-dessus, les informations de jeu du SMF et les informations du morceau rythmique ou Pattern rythmique du MRS-1608 sont envoyées au kit de batterie/programme de basse interne simultanément. Si vous désirez n'utiliser les kits de batterie/programmes de basse que pour le SMF, vous devez d'abord sélectionner un morceau/Pattern rythmique vide.
- Si le SMF contient des messages de changement de programme ou de changement de commande, ceux-ci modifieront les paramètres correspondants des sources sonores internes (son, volume, hauteur) (les messages de Pitch Bend n'affectent que le programme de basse).

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] dans la section afficheur.

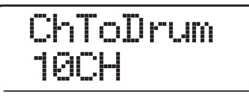
"UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].

Le menu SMF apparaît dans l'afficheur.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "ChToDrum" ou "ChToBass" et pressez la touche [ENTER].

Si "ChToDrum" est sélectionné, l'affichage change comme suit.



4. Tournez la molette pour sélectionner OFF ou 1 – 16, puis pressez la touche [EXIT].

TRUC

Le réglage par défaut est "10" (canal MIDI 10) pour le paramètre ChToDrum et "9" (canal MIDI 9) pour le paramètre ChToBass.

5. Faites le réglage pour l'autre paramètre de la même façon.

6. **Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

Lecture de SMF

Vous pouvez sélectionner n'importe quel SMF importé dans un Projet et le faire reproduire comme suit.

NOTE

- Quand vous faites reproduire un SMF, le tempo de la section rythmique est ignoré et la lecture commence avec le timing programmé dans le SMF. Toutefois, si un changement de tempo est programmé quelque part dans le morceau rythmique, ce changement de tempo deviendra actif. Pour utiliser le tempo du SMF d'un bout à l'autre, vous devez d'abord sélectionner un morceau rythmique vide.
- Si les informations de format de mesure du SMF et de la section rythmique diffèrent, la position de la piste audio et celle du SMF peuvent différer en cas de positionnement par mesure/temps/clic.

1. **Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] dans la section afficheur.**

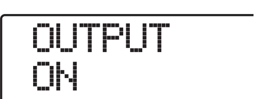
Le menu utilitaire s'affiche.

3. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].**

"UTILITY TR EDIT" s'affiche.

3. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "SMF OUTPUT" et pressez la touche [ENTER].**

Dans ces conditions, vous pouvez choisir d'activer la lecture de SMF.



4. **Vérifiez que le réglage est ON, et pressez la touche [EXIT].**

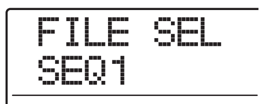
Dans les conditions par défaut d'un Projet, le réglage est ON, s'il a été réglé sur OFF, tournez la molette pour sélectionner ON.

5. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "SMF FILE SEL".**



6. **Pressez la touche [ENTER].**

Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner un SMF importé dans le Projet pour la reproduction.



TRUC

Si nécessaire, vous pouvez supprimer le SMF sélectionné du Projet. Pour cela, sélectionnez le SMF à supprimer, puis pressez la touche [DELETE/ERASE] en section rythmique. L'indication "SURE?" apparaît. Pressez la touche [ENTER] pour le supprimer.

7. **Tournez la molette pour sélectionner le SMF à reproduire et pressez la touche [ENTER].**

Le fichier est sélectionné et l'affichage retourne au menu SMF.

8. **Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

9. **Pour faire jouer le SMF, pressez la touche PLAY [►].**

Le SMF est joué en conjonction avec la section enregistreur/section rythmique.

Cette section explique les diverses autres fonctions du MRS-1608.

Lecture enchaîne de plusieurs Projets (Sequence Play)

Le MRS-1608 vous permet d'enchaîner les pistes Master de plusieurs Projets sauvegardés sur le disque dur et de les faire jouer à la suite dans un ordre spécifique (lecture en séquence ou "Sequence Play"). C'est pratique pour enregistrer plusieurs Projets sur un appareil externe tel qu'un enregistreur de MD.

Pour utiliser cette lecture en séquence, vous devez créer une liste de reproduction (Playlist) qui spécifie l'ordre des Projets (jusqu'à 10 Playlists différentes peuvent être créées). Vous pouvez aussi importer des informations de Playlist dans un album utilisé pour créer un CD audio.

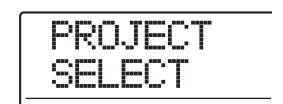
Création d'une Playlist

Enregistrez les Projets dans une Playlist comme suit.

1. Vérifiez que la V-take que vous voulez reproduire est sélectionnée pour la piste Master de chaque Projet.

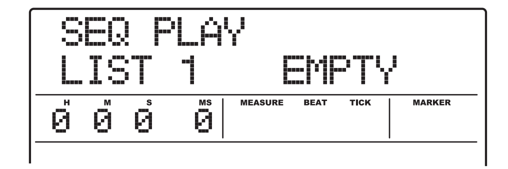
2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PROJECT] en section afficheur.

Le menu Project concernant diverses fonctions relatives aux Projets apparaît.



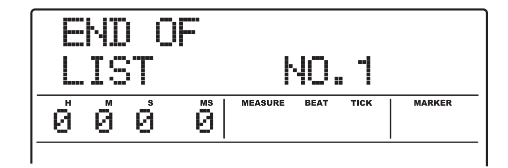
3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "PROJECT SEQ PLAY" et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection de Playlist s'affiche. S'il n'y a pas de Playlist existante, "EMPTY" (vide) s'affiche.



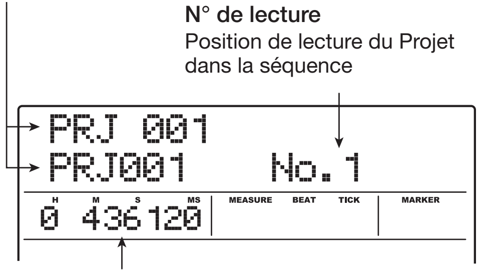
4. Tournez la molette pour sélectionner la Playlist pour laquelle vous désirez enregistrer des Projets et pressez la touche [EDIT].

L'écran d'enregistrement de Projets dans la Playlist apparaît. "END OF LIST" signale la fin de la Playlist. Quand la Playlist est vide, "END OF LIST" apparaît dès le début de la liste.



5. Tournez la molette pour sélectionner le Projet à enregistrer au début de la Playlist.

L'affichage change comme suit.



NOTE

- Les Projets pour lesquels une V-take vierge est sélectionnée pour la piste Master ne peuvent pas être enregistrés dans une Playlist. Si le nom du Projet désiré n'apparaît pas dans l'afficheur, vérifiez la V-take sélectionnée pour cette piste Master.
- Si la V-take fait moins de 4 secondes de long, la piste Master ne peut pas être enregistrée dans la Playlist.

6. Pressez la touche curseur Droite.

L'affichage change comme suit ("END OF LIST" s'est déplacé en seconde position). Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le second Projet à reproduire.



7. Tournez la molette pour sélectionner le Projet à reproduire ensuite.

Utilisez la même procédure pour sélectionner les Projets des positions suivantes.
Un maximum de 99 Projets peuvent être enregistrés dans une Playlist.

● **Pour changer les Projets d'une Playlist**
Utilisez les touches Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de position pour lequel vous désirez changer le Projet et utilisez la molette pour sélectionner un autre Projet.

● **Pour insérer un Projet dans une Playlist**
Utilisez les touches Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de position où vous voulez insérer un Projet. Pressez la touche [INSERT/COPY] dans la section rythmique. L'indication "INSERT?" s'affiche. Dans ces conditions, utilisez la molette pour sélectionner un autre projet et pressez la touche [ENTER] (les Projets suivants sont renumérotés).

● **Pour supprimer un Projet dans une Playlist**
Utilisez les touches Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de position où vous voulez supprimer un Projet. Pressez la touche [DELETE/ERASE] dans la section rythmique. L'indication "DELETE SURE?" s'affiche. Pour supprimer le Projet de la Playlist, pressez la touche [ENTER] (les Projets suivants sont renumérotés).

● **Pour supprimer tous les Projets d'une Playlist**
Dans l'écran d'enregistrement de Playlist, pressez la touche [DELETE/ERASE] dans la section rythmique, puis la touche curseur Bas. L'indication "ALL DEL SURE?" s'affiche. Pour supprimer tous les Projets de la Playlist, pressez la touche [ENTER].

● **Pour changer la V-take de la piste Master**
Pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal. Chargez le Projet dont vous désirez changer la V-take et sélectionnez la V-take voulue pour la piste Master. Puis retournez à l'écran d'enregistrement de Playlist.

8. Quand vous avez enregistré tous les Projets désirés dans la Playlist, pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

TRUC
Le contenu de la Playlist est automatiquement mémorisé.

NOTE
Si les données de la piste Master pour les Projets inclus dans une Playlist ont été supprimées du disque dur, la Playlist retourne à un statut vierge.

Reproduction de Playlist

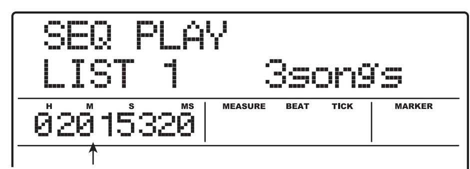
Sélectionnez la Playlist pour une reproduction enchaînée des Projets comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PROJECT] en section afficheur.

Le menu Project apparaît.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "PROJECT SEQ PLAY" et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection de Playlist s'affiche. Le compteur en bas de l'afficheur indique la durée totale de reproduction de tous les Projets de la Playlist.



Durée totale de reproduction des Projets

3. Tournez la molette pour sélectionner la Playlist voulue.

4. Pressez la touche PLAY [▶].

Les Projets sont joués dans l'ordre d'enregistrement de la Playlist. L'affichage change comme suit.



Nom du projet N° d'ordre de lecture

Utilisez le fader [MASTER] pour régler le volume de reproduction.

Quand un projet a été reproduit, le Projet suivant est automatiquement chargé et reproduit.

Durant la reproduction de Projet, les touches suivantes peuvent servir à sélectionner une piste, à mettre en pause la lecture ou à accéder à un certain point.

● **Touche PLAY [▶]**
Lance la reproduction depuis le début du Projet en cours.

● **Touche STOP [■]**
Interrompt la lecture du Projet et ramène au début du Projet actuel.

● **Touche ZERO [⏮]**
Ramène au projet enregistré en première position de lecture.

● **Touche FF [⏩]**
Arrête la reproduction, le système sautant au début du prochain Projet.

● **Touche REW [⏪]**
Arrête la reproduction, le système sautant au début du Projet précédent.

Quand la reproduction du dernier Projet est terminée, l'enregistreur s'arrête.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Emploi de la fonction accordeur

Le MRS-1608 comprend un accordeur polyvalent qui peut aussi accepter les guitares 7 cordes et d'autres accords non conventionnels. Cette section explique comment utiliser la fonction accordeur.

Emploi de l'accordeur chromatique

L'accordeur chromatique qui peut automatiquement détecter les hauteurs par demi-tons fonctionne comme suit.

1. Connectez l'instrument à accorder à une des prises d'entrées INPUT 1 – 8 ou GUITAR/BASS INPUT 1/2.

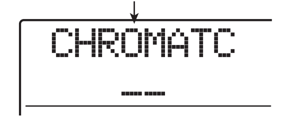
2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [ON/OFF] de l'entrée à laquelle l'instrument est connecté pour l'allumer en rouge.

TRUC
Si deux entrées ou plus sont activées, les signaux des entrées respectives seront mixés et envoyés à l'accordeur. Vous devez régler sur OFF toutes les entrées non nécessaires à l'accord.

3. Pressez la touche [TUNER] dans la section d'effets.

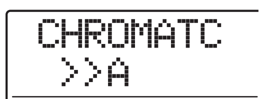
L'effet par insertion et l'effet par boucle envoi/retour sont court-circuités et l'accordeur intégré est activé. Si c'est la première fois que la fonction est utilisée, l'accordeur chromatique est sélectionné.

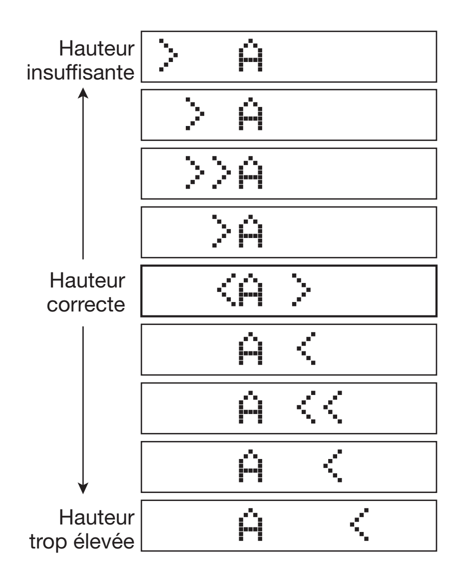
Type d'accordeur actuellement sélectionné



4. Jouez la note que vous voulez accorder.

La hauteur est automatiquement détectée et le nom de note le plus proche s'affiche (C, C#, D, D#, E...en rappelant qu'en notation anglaise C=do, D=ré, E=mi, F=fa, G=sol, A=la et B=si). L'afficheur indique également l'éloignement de la hauteur actuelle par rapport à la hauteur correcte.

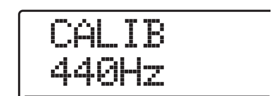




5. Réglez la hauteur jusqu'à ce que l'indication "<>" encadre la note désirée.

6. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, tournez la molette durant le fonctionnement de l'accordeur.

La hauteur de référence de l'accordeur est réglée sur le *la* médian à 440 Hz par défaut. La hauteur de référence peut être réglée sur une plage 435 – 445 Hz, par paliers de 1 Hz. Quand la valeur est changée, l'affichage d'origine revient après un instant.



TRUC

- La hauteur de référence sélectionnée ici restera en vigueur jusqu'à ce que vous rameniez le réglage à la valeur d'origine.
- Quand vous changez la hauteur de référence de l'accordeur, la hauteur du programme de basse de la section rythmique change conjointement.
- Le réglage de la hauteur de référence est sauvegardé individuellement pour chaque Projet.

7. Quand vous avez fini d'utiliser la fonction accordeur, pressez la touche [EXIT].

L'accordeur est éteint et les effets par insertion et boucle envoi/retour reviennent à leur conditions d'origine.

Emploi d'autres types d'accordeur

Le MRS-1608 vous permet d'utiliser d'autres types d'accordeur que l'accordeur chromatique, dont un accord standard pour guitares et basses et différentes fonctions d'accord spéciales.
Pour ces types, il est nécessaire de d'abord sélectionner un numéro de corde, puis d'accorder les cordes une à une.

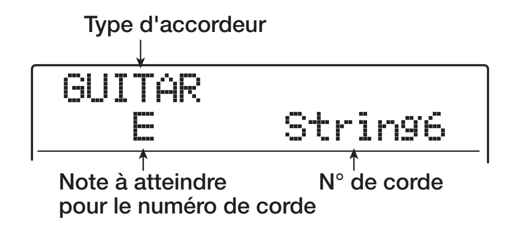
1. Connectez la guitare ou la basse à accorder à une des prises d'entrées GUITAR/BASS INPUT 1/2. Pressez la touche [ON/OFF] de l'entrée à laquelle l'instrument est connecté pour l'allumer en rouge.

2. Pressez la touche [TUNER] dans la section d'effets et utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le type d'accordeur.

Quand la fonction accordeur est active, les touches curseur Gauche/Droite servent à changer de type d'accordeur. Les types d'accordeur et les notes pour chaque corde sont donnés dans le tableau ci-dessous.

Type d'accordeur		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
N° de corde/Nom de note	String1	E	G	E	D	E	D	D
	String2	B	D	C#	A	B	B	A
	String3	G	A	A	F#	G#	G	G
	String4	D	E	E	D	E	D	D
	String5	A	B	A	A	B	G	A
	String6	E		E	D	E	D	D
	String7	B						

Par exemple, quand vous sélectionnez le type d'accordeur "GUITAR", l'afficheur présente les informations suivantes.



3. Jouez à vide la corde indiquée et accordez-la.

4. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner les autres numéros de corde.

Accordez les autres cordes de la même façon.

5. Pour quitter la fonction accordeur, pressez la touche [EXIT].

L'accordeur est désactivé et les effets par insertion et boucle envoi/retour reviennent à leurs conditions d'origine.

TRUC

Si nécessaire, vous pouvez changer la hauteur de référence (A = 440 Hz). la procédure est la même que pour l'accordeur chromatique.

Changer la fonction de la pédale commutateur

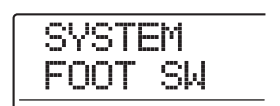
Avec les réglages par défaut d'un Projet, une pédale commutateur connectée en prise FOOT SW peut être utilisée pour piloter lecture et arrêt de l'enregistreur. Si vous désirez utiliser la pédale commutateur pour piloter l'enregistrement Punch In/Out manuel (→ p. 39), utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

"UTILITY TR EDIT" s'affiche.

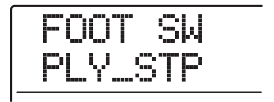
2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Assurez-vous que "SYSTEM FOOT SW" est affiché et pressez la touche [ENTER].

La fonction actuellement assignée à la pédale commutateur s'affichera.



4. Tournez la molette pour sélectionner "PLY_STP" ou "PUNCH IO".

Les réglages sont les suivants.

● PLY_STP

Chaque pression de la pédale commutateur fait alterner la section enregistreur entre lecture (Play) et arrêt (Stop).

● PUNCH IO

La pédale commutateur peut être utilisée pour piloter le punch in/out manuel. Presser la pédale commutateur a le même effet que presser la touche REC [●].

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Empêcher la copie numérique d'une bande ou d'un disque Master

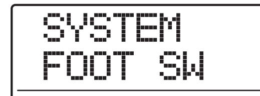
Lorsque vous faites votre mixage sur un enregistreur DAT, MD ou similaire via les prises de sorties DIGITAL OUTPUT, vous pouvez empêcher les copies numériques (copies de troisième génération) de votre bande ou disque Master final sur un autre enregistreur numérique. La procédure est la suivante.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

"UTILITY TR EDIT" s'affiche.

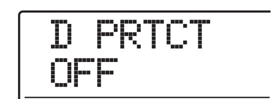
2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY D PRTCT" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel pour la copie numérique s'affiche.



Les réglages sont les suivants.

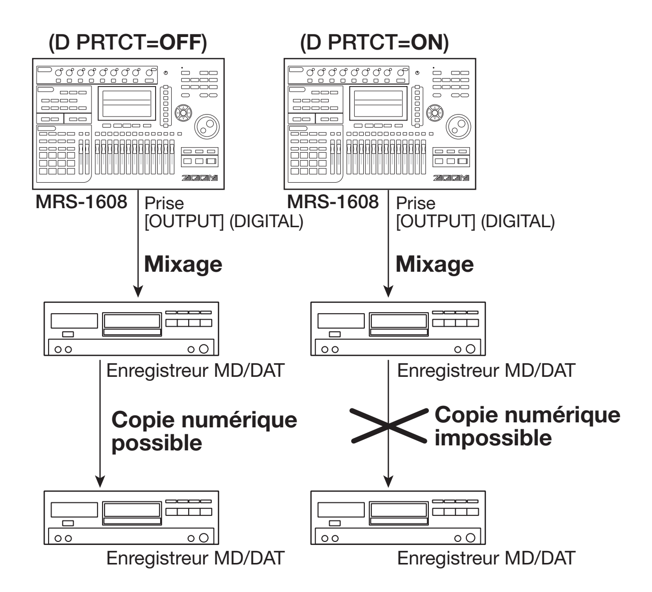
● **OFF (réglage par défaut)**

La copie numérique depuis votre bande Master vers un autre enregistreur numérique est autorisée.

● **ON**

Des données SCMS (Serial Copy Management System ou système de gestion des copies en série) seront ajoutées au signal numérique produit par la prise [DIGITAL OUTPUT]. Il ne sera pas possible de faire des copies numériques (copies de troisième génération) depuis une bande Master ou un disque Master qui contient ces données.

4. Tournez la molette pour sélectionner "ON".



5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Commutation du type d'affichage de niveau

L'indicateur de niveau sous l'afficheur peut donner le niveau du signal après passage par les commandes/faders de niveau (post-fader) ou avant passage par les commandes/faders de niveau (pré-fader). Vous pouvez changer le réglage comme suit.

TRUC

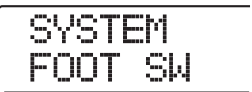
Quand vous envoyez le signal d'une piste/entrée donnée à la prise STEREO SUB-OUT, c'est le signal pris avant fader qui est envoyé. En changeant l'indicateur de niveau pour un réglage pré-fader, vous pouvez contrôler le niveau du signal envoyé à la prise STEREO SUB-OUT.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

"UTILITY TR EDIT" s'affiche.

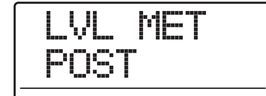
2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY LVL MET" et pressez [ENTER].

Le réglage actuel d'indicateur de niveau s'affiche.



Les réglages ont la signification suivante.

● **POST (réglage par défaut)**

Les indicateurs de niveau montrent le niveau du signal après passage par les faders et la commande [REC LEVEL].

● **PRE**

Les indicateurs de niveau montrent le niveau du signal avant passage par les faders et la commande [REC LEVEL].

4. Tournez la molette pour changer le réglage.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Emploi d'une carte optionnelle de connexion à un ordinateur

Si la carte USB optionnelle UIB-02 est installée dans le MRS-1608, le disque dur interne du MRS-1608 peut être reconnu par un ordinateur (Windows/Macintosh) comme un disque dur externe. Cela permet le transfert de données audio, la sauvegarde de Projets, etc. Pour rendre cela possible, connectez l'ordinateur et le MRS-1608 avec un câble USB et faites passer le MRS-1608 en mode USB, comme décrit ci-dessous.

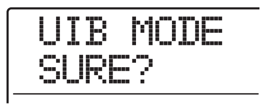
TRUC

L'UIB-02 est compatible avec Windows (98/98SE/Me/2000/XP) et MacOS (9.1/9.2/MacOS X). Selon l'ordinateur et le système d'exploitation, une installation de pilote peut être nécessaire. Pour des détails, voir le manuel en ligne fourni avec l'UIB-02.

1. Vérifiez que l'enregistreur est arrêté. Puis connectez la carte optionnelle à un port USB de l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [USB] dans la section de contrôle.

L'affichage change comme suit.



3. Pressez la touche [ENTER].

L' indication "UIB WORKING" s'affiche et le MRS-1608 passe en mode USB (UIB mode).



Quand le mode USB (UIB mode) est activé, l'ordinateur reconnaît automatiquement le disque dur interne MRS-1608 et passe en statut en ligne.
Pour des détails sur le fonctionnement, voir le manuel en ligne fourni avec l'UIB-02.

4. Pour interrompre la connexion, annulez le statut en ligne sur l'ordinateur.

5. Pour annuler le mode USB (UIB mode) sur le MRS-1608, pressez la touche [EXIT].

L'indication "HDD scan..." s'affiche et le MRS-1608 retourne en mode normal.

TRUC

Il est aussi possible de faire passer le MRS-1608 directement en mode USB à la mise sous tension. Tenez enfoncée la touche [USB] pendant que vous mettez sous tension le MRS-1608. Quand vous pressez la touche [ENTER], le MRS-1608 et l'ordinateur seront en ligne ("I/F WORKING" s'affiche). Pour démarrer en mode normal, annulez le statut en ligne et pressez la touche [EXIT].

Maintenance du disque dur

Cette section décrit comment tester et restaurer l'intégrité des données du disque dur interne, et comment accomplir d'autres fonctions de maintenance du disque dur.

Procédure de maintenance de base

La procédure de maintenance du disque dur est la même pour la plupart des opérations. La procédure de base est la suivante.

1. Eteignez le MRS-1608. En tenant enfoncée la touche [CLEAR], rallumez-le.

Le MRS-1608 démarre en mode "ROM utility" qui sert à accomplir les fonctions spéciales.

```
ROM UTY
MRS-1608
```

2. Pressez la touche [MARK] en section de contrôle.

"ExtFunc Select" s'affiche.

```
ExtFunc
←Select→
```

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la commande désirée.

Les commandes suivantes sont disponibles.

- **ScanDisk**

Teste et restaure l'intégrité des données stockées sur le disque dur interne.

- **Init Fac (initialisation d'usine)**

Restaure les fichiers système et différentes données nécessaires au fonctionnement.

- **Init ALL (initialisation totale)**

Formate le disque dur et restaure les fichiers système et diverses données nécessaires au fonctionnement. Tous les Projets de l'utilisateur seront effacés.

4. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter la commande.

Les indications affichées ensuite et les étapes de procédure diffèrent pour chaque commande. Voir la section correspondante ci-dessous.

5. Quand la commande a été exécutée, éteignez l'appareil et rallumez-le.

Le MRS-1608 fonctionnera en mode normal.

Test/restauration de l'intégrité des données du disque dur interne (ScanDisk)

Cette action sert à tester et à restaurer les données du disque dur interne. Accomplissez-la quand le fonctionnement du MRS-1608 est devenu instable.

NOTE

La fonction ScanDisk ne peut pas toujours restaurer les fichiers endommagés. Pour se protéger contre la perte de données, il est recommandé de régulièrement sauvegarder vos données du disque dur sur CD-R/RW.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "ScanDisk" puis pressez la touche [ENTER].

Le menu ScanDisk de sélection de la méthode de test apparaît.

```
AutoRepr
←→ENT
```

2. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la fonction ScanDisk.**

● **AutoRepr (Auto Repair)**

Cette fonction teste tous les fichiers du disque dur et répare automatiquement les fichiers endommagés.

● **ChekFile (Check File)**

Cette fonction ne fait que tester tous les fichiers, mais ne les répare pas automatiquement. Si un problème est trouvé, un message s'affiche.

3. **Pour exécuter la fonction sélectionnée, pressez la touche [ENTER].**

ScanDisk démarre. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir à la condition de l'étape 1.

NOTE

Une fois que ScanDisk a démarré, cette fonction ne peut pas être interrompue par l'utilisateur. N'éteignez jamais l'appareil pendant que la fonction ScanDisk agit. Autrement, le disque dur pourrait être détruit.

4. **Quand la fonction ScanDisk est terminée, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

Retour des données de fichiers système aux réglages d'usine (initialisation d'usine)

Cette action ne restaure que les fichiers système et autres données nécessaires au fonctionnement du MRS-1608. Les Projets créés par l'utilisateur ne sont pas affectés par cette opération. Essayez cette procédure si le fonctionnement du MRS-1608 reste instable après avoir lancé la fonction ScanDisk.

1. **Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "Init Fac" puis pressez la touche [ENTER].**

L'indication "Init Fac SURE?" s'affiche pour confirmer l'opération.

```
Init Fac
Sure?
```

2. **Pour restaurer les données système, pressez la touche [ENTER] une fois encore.**

Le processus d'initialisation d'usine commence. Quand il est terminé, l'appareil retourne à la condition de l'étape 1. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir à la condition de l'étape 1.

Retour de la totalité du disque dur aux réglages d'usine par défaut (initialisation totale)

Cette action formate le disque dur et restaure les fichiers système et diverses données nécessaires au fonctionnement. Tous les Projets existants, y compris les données de morceau de démonstration, seront effacés.



- **Une fois effacés, vos Projets ne peuvent pas être récupérés. Utilisez cette fonction avec un soin extrême.**
- **Si vous voulez préserver vos Projets, sauvegardez-les sur CD-R/RW (→ p. 161).**

1. **Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "Init ALL" puis pressez la touche [ENTER].**

L'indication "Init ALL Sure?" s'affiche pour confirmer l'opération.

```
Init ALL
Sure?
```

2. **Pour lancer l'initialisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].**

Le processus d'initialisation totale commence. Quand il est terminé, l'appareil retourne à la condition de l'étape 1. En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir à la condition de l'étape 1.

Maintenance du disque dur avec le CD-ROM fourni

Grâce au CD-ROM fourni avec le MRS-1608, vous pouvez exécuter les fonctions suivantes pour le disque dur.

◆ Restauration des conditions d'usine par défaut (RECOVER)

Cette action restaure toutes les données y compris les morceaux de démonstration comme lorsque l'unité est sortie d'usine. Tous les Projets créés par l'utilisateur seront effacés.

Attention

- **Une fois effacés, vos Projets ne peuvent pas être récupérés. Utilisez cette fonction avec un soin extrême.**
- **Si vous voulez préserver vos Projets, sauvegardez-les sur CD-R/RW (→ p. 161).**

◆ Initialisation d'usine (VER UP)

Cette action restaure les fichiers système et toutes les données nécessaires sur le disque dur pour le fonctionnement du MRS-1608.

1. Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-R/RW et pressez le commutateur [POWER] de la face arrière pour allumer le MRS-1608.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner "RECOVER?" ou "VER UP?", et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Sure?" s'affiche.

3. Pour effectuer la procédure correspondante, pressez la touche [ENTER] une fois encore.

Quand la maintenance est terminée, l'indication "Done" apparaît. Retirez le CD-ROM du lecteur et relancez le MRS-1608.
Pour annuler la procédure, pressez la touche [POWER] avant de pressez la touche [ENTER] pour éteindre l'appareil.

Caractéristiques

● Enregistreur

Pistes physiques	16
Pistes virtuelles	160 (10 V-takes par piste)
Piste de batterie	1 (stéréo)
Piste de basse	1
Pistes simult. enregistrables	8
Pistes simultanément lisibles	19 (16 audio + batterie stéréo + basse)
Format d'enreg. des données	16 bits linéaire (non compressé)
Durée d'enregistrement max.	Environ 3 h./Go (en piste mono)
Projets	1000
Marqueurs	100 points par Projet
Indication de localisation	Heures/minutes/secondes/milli-secondes, mesures/temps/clics
Fonctions d'édition de piste	Copie, déplacement, effacement, échange, troncature, fade-in/out, inversion, extension/ compression temporelle, compensation de hauteur, création d'harmonies, harmonie en duo
Punch in/out	Manuel, automatique
Autres fonctions	Report, scrub/pré-écoute, A-B repeat, capture/ permutation, boucle de phrases

● Mixer

Faders	15
Indicateurs de niveau	Post-fader/pré-fader, visualisation de la valeur du fader
Paramètres de piste	Egaliseur, envoi à l'effet, panoramique (balance), envoi à la sortie sub-output
Egaliseur	3 bandes
Envoi à l'effet	Chorus/delay, reverb
Couplage stéréo	Pistes 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 sélectionnables
Scènes	100 Scènes par Projet

● Effets

Algorithmes	9 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, 8x COMP EQ, MASTERING)
Patches	320 (effet par insertion), 60 (effet par boucle envoi/retour)
Modules	6 (effet par insertion), 2 (effet par boucle envoi/retour)
Accordeur	Chromatique, guitare, basse, open A/D/E/G, D modal

● Section rythmique

Voix	24 (batterie + basse)
Source sonore	PCM linéaire 16 bits
Kits de batterie	50
Sons de batterie	36 par kit (12 pads x 3 banques)
Programmes de basse	13
Pads	12 (sensibles à la dynamique)
Résolution	48 clics par noire
Formats de mesure	1/4 – 8/4
Patterns rythmiques	511 Patterns par Projet
Morceaux rythmiques	10 morceaux par Projet
Mesures	999 mesures par morceau, 99 mesures par Pattern
Notes/événements	Environ 20 000 notes par morceau
Tempo	40.0 – 250.0 BPM

Disque dur	Type E-IDE 3,5"
Conversion A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Fréq. d'échantillonnage	44,1 kHz
Traitement du signal	24 bits
Réponse en fréquences	20Hz – 20kHz ±1 dB (sous 10 kΩ)
Rapport S/B	93 dB (IHF-A)
Plage dynamique	97 dB (IHF-A)
DHT+bruit	0,02% (400 Hz, sous 10-kΩ)
Afficheur	LCD personnalisé 122 x 65 mm (rétro-éclairé)
Entrée guitare/basse	2 x jacks 6,35 mm mono Impédance d'entrée 500 kΩ
Entrées symétriques/asymétriques	8x prises mixtes XLR/jack 6,35 mm (Symétriques) Impédance d'entrée 1 kΩ, point chaud en broche 2 (Asymétriques) Impédance d'entrée 50 kΩ
Entrée ligne	Cinch RCA (L/R) Impédance d'entrée 10 kΩ Niv. d'entrée nom. -10 dBm
Alimentation fantôme	48 V (commutable on/off)
Niveau d'entrée	-50 dBm à +4 dBm variable en continu
Sortie générale (Master)	Cinch RCA (L/R) Impédance de sortie 1 kΩ Niv. de sortie nom. -10 dBm
Sortie casque	Jack 6,35 mm stéréo 50 mW sous 32 Ω
Sortie supplémentaire (Sub)	Jack 6,35 mm stéréo 50 mW sous 32 Ω
Sortie numérique	S/P DIF, optique (20 bits)
MIDI	IN, OUT
Entrée de commande	Connecteur FS01, connecteur FP02
Fente pour carte d'extension	1
Dimensions	490 (L) x 350 (P) x 125 (H) mm
Poids	7,8 kg (avec graveur de CD-R/RW) 7,3 kg (sans graveur de CD-R/RW)
Alimentation	CC 12 V, 3 A (fournie par adaptateur secteur AD-0011)
Consommation électrique	30 W (12 V; 2,5 A) typique
Accessoires fournis	Mode d'emploi, Adaptateur secteur/câble, CD-ROM, vis pour graveur de CD-R/RW
Accessoires optionnels	Pédale commutateur FS01 Pédale d'expression FP02 Carte d'interface USB UIB-02 Graveur de CD-R/RW CD-02

*** 0 dBm = 0,775 Vrms**

*** Conception et caractéristiques sujettes à modifications sans préavis.**

Mauvais fonctionnement

Si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation du MRS-1608, vérifiez d'abord les points suivants

Problèmes durant la lecture

◆ Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions de votre système d'écoute et son réglage de volume.
- Assurez-vous que les touches de statut de la section mixer sont allumées en vert et que les faders sont montés. Si une touche est éteinte, pressez-la pour l'allumer en vert.
- Assurez-vous que le fader Master est monté.
- Si une Scène dont le volume est baissé a été affectée à un marqueur, le volume baissera automatiquement lorsque ce marqueur sera atteint. Supprimez la Scène affectée au marqueur (→ p. 85).
- L'enregistreur ne fonctionne pas quand la touche [RECORDER] est éteinte. Pressez la touche [RECORDER] pour qu'elle s'allume.

◆ Bouger le fader ne change pas le volume

Sur les canaux pour lesquels le couplage stéréo est activé, le fader du canal pair n'a pas d'effet. Désactivez le couplage stéréo (→ p. 82), ou bougez le fader du canal impair correspondant.

◆ L'afficheur indique "Don't Play" et la lecture est impossible

L'enregistreur ne démarrera pas dans l'écran actuel. Pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

◆ Pas de signal entrant ou son très faible

- Assurez-vous que la touche [ON/OFF] correspondant à l'entrée est allumée.
- Assurez-vous que la commande [INPUT] ou [GUITAR/BASS INPUT] correspondante est montée.
- Assurez-vous que la commande [REC LEVEL] correspondante est montée. Si elle est montée, baissez-la temporairement et remontez-la.

◆ L'indication "Stop Recorder" s'affiche et l'action demandée est impossible.

L'opération n'est pas possible tant que l'enregistreur est en marche. Pressez la touche STOP [■] pour arrêter l'enregistreur.

Problèmes durant l'enregistrement

◆ Impossible d'enregistrer sur une piste

- Assurez-vous que vous avez sélectionné une piste d'enregistrement.
- Vérifiez si vous avez assez d'espace sur le disque dur (→ p. 167).
- L'enregistrement n'est pas possible si le Projet est protégé contre l'écriture. Désactivez la protection (→ p. 169) ou utilisez un autre Projet.
- Quand la fonction d'enregistrement sur 8 pistes (→ p. 45) est active, l'enregistrement sur les pistes 9/10 – 15/16 n'est pas possible. Pour enregistrer sur ces pistes, désactivez l'enregistrement sur 8 pistes.

◆ Le signal d'un instrument ou d'un micro connecté en prise INPUT n'est pas reçu

Quand des instruments/micros sont connectés aux prises ayant le même numéro à la fois en face avant et en face arrière (INPUT 1 et GUITAR/BASS INPUT 1, ou INPUT 2 et GUITAR/BASS INPUT 2), c'est la prise de face avant qui a priorité.

◆ Le son enregistré souffre de distorsion

- Vérifiez si le réglage de sensibilité d'entrée (commandes [INPUT] et [GUITAR/BASS INPUT]) et le réglage de niveau d'enregistrement (commande [REC LEVEL]) sont appropriés.
- Baissez le fader pour que le point 0 dB de l'indicateur de niveau ne s'allume pas.
- Si le gain de l'égaliseur du mixer de pistes est réglé très haut, le son peut souffrir de distorsion même si vous baissez le fader. Réglez l'égaliseur à une valeur appropriée.
- Quand l'effet par insertion est appliqué à l'entrée, vérifiez si le niveau de sortie d'effet (réglage du niveau de Patch) est approprié.

Problèmes avec les effets

◆ L'effet par insertion ne peut pas être inséré

Quand l'algorithme 8x COMP EQ est sélectionné, la sélection du point d'insertion est limitée (→ p. 140).

◆ L'effet par insertion ne s'applique pas

- Vérifiez que la touche [BYPASS/TUNER] est éteinte.
- Vérifiez que l'effet est inséré à l'emplacement désiré (→ p.140).

◆ L'effet par boucle envoi/retour ne s'applique pas

- Assurez-vous que la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] est allumée. Si elle est éteinte, pressez la touche plusieurs fois pour l'allumer.
- Assurez-vous que le niveau d'envoi pour chaque piste est monté (→ p. 80).

Problèmes avec la section rythmique

◆ Impossible d'entendre la reproduction de la section rythmique

- Assurez-vous que les touches de statut [DRUM]/[BASS] sont allumées en vert.
- Assurez-vous que les faders [DRUM]/[BASS] sont montés. S'ils sont montés, baissez-les et remontez-les.
- Assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné un Pattern rythmique vierge (nom de Pattern "EMPTY").
- Vérifiez ce qui est sélectionné comme son à reproduire, kit de batterie/programme de basse ou échantillonneur à pads. Un son non sélectionné ne jouera pas.
- Si l'échantillonneur est choisi comme son à reproduire, vérifiez que des échantillons sont affectés aux pads.

◆ Impossible d'entendre la reproduction du morceau rythmique

- Dans le cas d'un nouveau Projet, le morceau rythmique n'a pas encore été créé aussi n'entendrez-vous aucun son. Créez le morceau rythmique ou chargez un Projet pour lequel un morceau rythmique a été créé.
- Quand vous utilisez des signaux de changement de commande envoyés d'un appareil MIDI externe, le volume de batterie ou de basse peut être abaissé. Réglez les canaux MIDI de batterie et de basse sur OFF ou vérifiez le réglage sur l'appareil MIDI externe.

◆ Aucun son quand vous frappez sur les pads

Si la sensibilité du pad a été réglée sur "SOFT", vous n'obtiendrez pas de son puissant même en frappant fort sur les pads. Changez le réglage de sensibilité (→ p. 120).

◆ Impossible d'enregistrer ou d'éditer un Pattern rythmique

- Quand la touche [RHYTHM] est éteinte ou clignote, il n'est pas possible d'enregistrer ou d'éditer un Pattern rythmique ou morceau rythmique. Pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.
- Si l'afficheur indique "SEQ FULL", cela signifie que vous avez utilisé toute la mémoire de section rythmique. Veuillez supprimer des Patterns rythmiques inutiles pour libérer de la mémoire.

◆ Les sons enregistrés dans le Pattern rythmique ne jouent pas

Les sons qui dépassent la polyphonie maximale (24 sons pour le kit de batterie + programme de basse; 24 sons pour l'échantillonneur à pads) ne seront pas joués. Supprimez quelques-unes des autres notes qui ont déjà été enregistrées, ou limitez-vous à la polyphonie maximale lors de l'enregistrement.

◆ L'échantillonneur à pads ne joue pas

Quand un programme d'échantillonneur vide a été sélectionné, aucun échantillon n'est affecté aux pads. Sélectionnez un des programmes d'échantillonneur preset.

◆ Impossible d'ajouter des échantillons à l'échantillonneur

Si l'afficheur indique "SPL FULL", la mémoire de l'échantillonneur à pads a été utilisée au maximum de sa capacité. Supprimez des échantillons inutiles pour libérer de la mémoire.

Problèmes avec le MIDI

◆ Les sons de batterie/basse du MRS-1608 ne peuvent pas être déclenchés par un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI est correctement branché entre le connecteur MIDI OUT de l'appareil externe et le connecteur MIDI IN du MRS-1608.
- Assurez-vous que les canaux MIDI d'émission de l'appareil externe correspondent aux canaux MIDI de réception du kit de batterie/programme de basse du MRS-1608.
- En la programmation pas à pas d'un Pattern rythmique, un appareil MIDI externe ne peut pas être utilisé.

◆ Impossible de se synchroniser avec un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI est correctement branché entre le connecteur MIDI IN de l'appareil externe et le connecteur MIDI OUT du MRS-1608.
- La synchronisation avec un appareil MIDI externe n'est possible qu'en utilisant la sortie d'horloge MIDI ou MTC du MRS-1608. Le MRS-1608 ne peut pas se

synchroniser sur une horloge MIDI ou du MTC fournis par un appareil externe.

- En cas de synchronisation sur l'horloge MIDI, assurez-vous que la sortie est activée pour l'horloge, le pointeur de position dans le morceau et les messages de démarrage/arrêt/reprise sur le MRS-1608 (→ p. 172).
- En cas de synchronisation sur le MTC (MIDI Time Code), assurez-vous que la sortie de MTC est activée sur le MRS-1608 (→ p. 173).
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est réglé pour recevoir l'horloge MIDI ou le MTC et se synchroniser sur elle.
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est en mode de lecture.

◆ Impossible de charger un SMF depuis un CD-ROM ou CD-R/RW

- Assurez-vous que le SMF est au format 0 et que le nom de fichier et son extension sont appropriés.
- Un SMF enregistré sur un CD-R/RW non finalisé ne peut pas être chargé.

◆ Impossible de lire un SMF

Assurez-vous que le réglage de lecture de SMF est sur “ON” (→ p. 176).

Problèmes avec le graveur de CD-R/RW

◆ Impossible de lire un CD audio créé avec le MRS-1608 sur un lecteur de CD ordinaire

- Vérifiez si le disque a été finalisé.
- Sur certains lecteurs de CD anciens, les CD-R/RW ne seront pas lus correctement comme des CD audio, même s'ils ont été finalisés.
- Les disques créés avec des supports CD-RW peuvent ne pas être lisibles par un lecteur de CD ordinaire.

◆ Impossible d'écrire des données audio sur CD-R/RW

Si le disque a déjà été finalisé, aucune autre donnée ne peut y être inscrite.

◆ Impossible d'accomplir une sauvegarde

Vérifiez si des données audio ont déjà été écrites sur le disque CD-R/RW. Un tel disque ne peut pas être utilisé pour la sauvegarde.

◆ Impossible de lire un Projet réparti sur plusieurs disques

Quand la sauvegarde d'un Projet s'étend sur plusieurs disques, insérez le disque numéro 1. Quand la totalité du disque dur a été sauvegardée, insérez le premier disque qui contient des données pour le Projet désiré.

Autres problèmes

◆ Impossible de sauvegarder un Projet

Le Projet ne peut pas être sauvegardé si sa protection est activée. Réglez sa protection sur OFF (→ p. 169).

◆ Impossible de lire un fichier audio d'un CD-ROM ou CD-R/RW

- Vérifiez si le fichier audio a une extension correcte (.WAV ou .AIF).
- Un fichier audio d'un CD-R/RW non finalisé ne peut pas être lu.

◆ Impossible d'enregistrer sur un enregistreur externe connecté en prise DIGITAL OUTPUT

- Vérifiez si l'entrée numérique a été sélectionnée comme source d'enregistrement sur l'enregistreur externe. Vérifiez aussi que l'enregistreur externe s'est verrouillé sur la fréquence d'échantillonnage du signal entrant.
- Assurez-vous que l'enregistreur externe accepte le format audio S/P DIF.

◆ Impossible de créer un nouveau Projet ou de copier un Projet

Si l'afficheur indique “PRJ FULL”, la mémoire de Projet a été utilisée à sa capacité maximale. Supprimez des Projets inutiles pour libérer de la mémoire.

◆ Un des messages suivants s'affiche quand vous essayez d'exécuter une commande

CD FULL

Il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur le CD-R/RW.

INSERT DISCxxx

Insérez le disque ayant le numéro xxx.

NO AUDIO

Le disque dans le graveur de CD-R/RW n'est pas un disque audio.

NO DATA

Les données spécifiées n'existent pas.

NO DISC

Il n'y a pas de disque inséré dans le graveur de CD-R/RW.

NotBLANK

Le CD-R/RW n'est pas vide.

NOT CD-R

Le disque inséré dans le graveur de CD-R/RW n'est pas un CD-R/RW.

HDD FULL

Il n'y a plus assez d'espace libre sur le disque dur interne.

Appendice

Paramètres d'effet

Effet par insertion

◆Algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

Module COMP

Type	Paramètre		
COMPRESS	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur qui rend la dynamique plus constante.		

Parameter description

Paramètre	Plage de réglage	Description
SENS	0 – 10	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 10	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

Module PRE AMP/DRIVE

Type	Paramètre					
J-CLN	Son clair qui modélise un ampli combo à transistor.					
US-CLN	Son clair qui modélise un ampli à lampe.					
US-DRV	Son saturé qui modélise un ampli à lampe.					
TWEED	Son d'un petit ampli combo à lampe, avec distorsion sèche.					
CLASS A	Son crunch unique qui modélise un ampli combo de type anglais.					
UK-CRU	Son crunch unique qui modélise un ampli multi-corps à lampe de type anglais.					
UK-DRV	Son saturé qui modélise un ampli multi-corps à lampe de type anglais.					
CMB 335	Son qui modélise un ampli combo à lampe caractérisé par un long sustain.					
MTL PNL	Son saturé à haut gain qui modélise un ampli multi-corps à lampe.					
BLK BTM	Son qui modélise un ampli multi-corps à lampe caractérisé par de grosses basses et une légère distorsion.					
MD LEAD	Son saturé qui modélise un ampli à haut gain adapté à une guitare solo.					
FZ-STK	Son typique des années 60 d'une pédale Fuzz produite au travers d'un ampli multi-corps.					
TE BASS	Modélisation d'un ampli basse avec des bas-médiums très clairs.					
FD BASS	Modélisation d'un ampli basse avec saturation de style vintage.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	Les paramètres pour les types J-CLN à FD BASS sont les mêmes.					
SNS BASS	Son saturé aigu pour basse.					
CR+CAB	Combinaison de crunch et de simulateur d'enceinte.					
TS+CAB	Combinaison de saturation vintage et de simulateur d'enceinte.					
GV+CAB	Combinaison de distorsion vintage et de simulateur d'enceinte.					
MZ+CAB	Combinaison de distorsion style «Metal» et de simulateur d'enceinte.					
9002+CAB	Combinaison de distorsion du Zoom 9002 et de simulateur d'enceinte.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Les paramètres pour les types SNS BASS à 9002+CAB sont les mêmes.					
ACO SIM	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type guitare acoustique.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pré-ampli pour guitare électro-acoustique.					
BASS SIM	TONE	LEVEL				
	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type basse.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simulation d'enceinte d'ampli guitare/basse.					

Description des paramètres

Paramétre	Plage	Description
GAIN	1 – 30	Règle le gain du signal.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
CABINET		Sélectionne le type d’enceinte.
	COMBO	Enceinte de type combo.
	BRIGHT	Produit un son plus brillant que Combo.
	FLAT	Une enceinte à réponse neutre.
	STACK	Produit les caractéristiques d’une enceinte multi-corps.
	BsCombo	Le son d’une enceinte de type combo pour basse.
	BsStack	Le son d’une enceinte multi-corps pour basse.
SPEAKER		Sélectionne le type de haut-parleur.
	Gt 12x1	Le son d’un ampli guitare de type combo avec un HP 12 pouces.
	Gt 12x2	Le son d’un ampli guitare de type combo avec deux HP 12 pouces.
	Gt 10x1	Le son d’un ampli guitare de type combo avec un HP 10 pouces
	GtStack	Le son d’un ampli guitare multi-corps avec quatre HP 10 pouces.
	Gt Wall	Le son d’un mur d’amplis guitare multi-corps.
	Bs 15x1	Le son d’un ampli basse de type combo avec un HP 15 pouces.
	BsStack	Le son d’un ampli basse multi-corps avec quatre HP 6,5 pouces.
DEPTH	0 – 10	Règle la résonance de l’enceinte.
TOP	1 – 30	Règle la résonance des cordes.
BODY	0 – 10	Règle la résonance de la caisse.
COLOR	1 – 4	Règle le caractère du pré-ampli guitare électro-acoustique.

Module 3 BAND EQ

Type	Paramètre			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur 3 bandes.			

Description des paramètres

Paramètres	Plage	Description
HIGH	-12 – 12	Règle l’accentuation/atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 – 12	Règle l’accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 – 12	Règle l’accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

Module MODULATION/DELAY

Type	Paramètre				
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
	Donne une pulsation et de l’ampleur au son.				
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
	Simule le son chaud d’un ampli vintage.				
FLANGER	DEPTH	RATE	FB		
	Produit un son ondulant unique.				
PHASER	POSITION	RATE	COLOR		
	Ajoute une modulation soufflante au son.				
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP		
	Fait varier cycliquement le volume.				
AUTO WAH	FLT TYPE	POSITION	RESONANC	SENS	
	La wah-wah s’applique en fonction de votre dynamique de jeu.				
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE		
	Modifie la hauteur du son direct.				
SLOW-ATK	POSITION	TIME	CURVE		
	Crée un son de "jeu de violon" avec attaque lente.				
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE		
	Effet de vibrato automatique.				

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC			
	Change le son avec des caractéristiques de filtre à paliers.					
RING MOD	POSITION	RATE	BALANCE			
	Produit un son métallique.					
CRY	POSITION	RESO	SENS			
	Effet de type modulateur parlant.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost			
	Donne un son avec plus de focalisation et de définition spatiale.					
AIR	SIZE	TONE	MIX			
	Simule l’ambiance de l’air d’une pièce, donnant de l’ampleur spatiale au son.					
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL			
	Simule un enregistrement stéréo fait avec deux micros.					
DELAY	TIME	FB	MIX			
	Effet de retard avec un maximum de retard de 10 seondes.					
ECHO	TIME	FB	MIX			
	Effet de retard (Delay) avec un son chaud, jusqu’à 10 secondes de retard.					
FIX-WAH	FLT TYPE	POSITION	FREQ	R MODE	R WAVE	R SYNC
	Change la fréquence de wah-wah en synchronisation avec le tempo rythmique.					
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC		
	Change la hauteur en synchronisation avec le tempo rythmique.					

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
DEPTH	EXCITER: 0 – 30	Règle l’amplitude de l’effet.
	Autres: 0 – 10	
RATE	TREMOLO: 1 – 30, T 4 – T 1/8	Règle la vitesse de l’effet. Le réglage “T x” donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
	FLANGER, PHASER: 1 – 30, T 4x4 – T 1/8	
	Autres: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Règle la quantité d’effet mixée.
FB	FLANGER: -10 – 10	Règle l’intensité de ré-injection.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
POSITION	AFTER, BEFORE	Sélectionne l’emplacement du module entre AFTER: après le module 3 BAND EQ et BEFORE: avant le module PRE AMP/DRIVE.
COLOR		Change le type de tonalité de phaser.
	4Stage	Phaser à 4 étages
	Invert4	Phaser à 4 étages avec ré-injection inversée
	8Stage	Phaser à 8 étages
	Invert8	Phaser à 8 étages avec ré-injection inversée
CLIP	0 – 10	Accentue l’effet.
FLT TYPE	BPF, LPF	Spécifie le type de filtre.
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1 – 10	Ajoute du caractère au son.
	STEP: 0 – 10	
SENS	-10 – -1, 1 – 10	Règle la sensibilité avec laquelle s’applique l’effet.
SHIFT	-24.0 – 12.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter. La valeur “1.0” correspond à un demi-ton.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d’effet.
TIME	SLOW-ATK: 1 – 30	Règle la vitesse d’attaque.
	WIDE: 1 – 64	Règle le temps de retard par pas de 1 milliseconde. Le réglage “T x” donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
	DELAY, ECHO: 1 – 10000, T 4x4 – T 1/4	
CURVE	0 – 10	Règle la courbe d’attaque.
FREQ	EXCITER: 1 – 5	Règle la fréquence.
	FIX-WAH: 1 – 50	Règle la fréquence centrale de l’effet wah-wah.
LowBoost	0 – 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Détermine l’amplitude spatiale.
WET LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d’effet mixée.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct mixée.

R MODE		Sélectionne l'amplitude de changement.
	OFF	La fréquence reste constante.
	PEDAL	Utilisez la pédale d'expression pour changer la fréquence.
	UP	Minimum→ maximum
	DOWN	Maximum→ minimum
	HI	Valeur de réglage → maximum
	LO	Minimum→ Valeur de réglage
R WAVE		Sélectionne la forme d'onde de contrôle.
	Up Saw	Onde en dents de scie montantes
	Up Fin	Onde en ailerons montants
	DownSaw	Onde en dents de scie descendantes
	DownFin	Onde en ailerons descendants
	TRI	Onde triangulaire
	TRIxTRI	Onde triangulaire de second ordre
	SINE	Onde sinusoïdale
	SQUARE	Onde carrée
R SYNC		Règle le cycle de forme d'onde de contrôle.
	1/2	Croche
	1	Noire
	2	Blanche
	3	Blanche pointée
	1b - 4b	1 mesure - 4 mesures
TYPE		Sélectionne le type de changement de hauteur.
	1	Demi-ton inférieur → original
	2	Original → Demi-ton inférieur
	3	Doublage → Désaccord + original
	4	Désaccord + original → Doublage
	5	Original → 1 octave au-dessus
	6	1 octave au-dessus → original
	7	Original → 2 octaves en dessous
	8	2 octaves en dessous → original
	9	1 octave en dessous + original → 1 octave au-dessus + original
	10	1 octave au-dessus + original → 1 octave en dessous + original
	11	Quinte juste inférieure + original → Quarte juste supérieure + original
	12	Quarte juste supérieure + original → Quinte juste inférieure + original
	13	0 Hz + original → 1 octave au-dessus
	14	1 octave au-dessus → 0 Hz + original
	15	0 Hz + original → 1 octave au-dessus + original
	16	1 octave au-dessus + original → 0 Hz + original

Module ZNR

Type	Paramètre
ZNR	THRSHOLD
	Minimise le bruit quand vous ne jouez pas.

Description de paramètre

Paramètre	Plage	Description
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Règle la sensibilité. Réglez ce paramètre aussi haut que possible sans que les attaques ou chutes ne sonnent artificiellement.

Module VOL PDL

Type	Paramètre
VOL PDL	MIN VOL
	Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.

Description de paramètre

Paramètre	Plage	Description
MIN VOL	0 – 10	Volume minimum quand vous employez une pédale d'expression.

◆Algorithme MIC

Module COMP/LIM

Type	Paramètre			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
	Maintient la plage de dynamique constante.			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
	Contrôle les crêtes de signal.			

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
THRSHOLD	-24 – 0	Règle la sensibilité.
RATIO	COMP: 1 – 26	Règle le degré de compression du signal
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	0 – 12	Règle le niveau de sortie du module.
RELEASE	0 – 10	Règle le temps de retard qui sépare l'instant de croisement du seuil de la fin de la compression.

Module MIC PRE

Type	Paramètre			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Préampli pour usage avec micro externe.			

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
COLOR		Règle la réponse en fréquences.
	FLAT	Réponse neutre
	HPF	Coupure des basses fréquences
	AcoGt	Courbe de réponse pour guitare acoustique
	HPF Aco	Courbe pour guitare acoustique avec coupure des basses fréquences
	Vocal	Courbe de réponse pour voix
	HPF Vo	Courbe pour voix avec coupure des basses fréquences
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
DE-ESSER	0 – 10	Règle l'atténuation des sibilants.

Module 3 BAND EQ

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Module MODULATION/DELAY

Type	Paramètre			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Donne une pulsation et de l'ampleur au son.			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Simule le son chaud d'un ampli vintage.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Produit un son ondulant unique.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Ajoute une modulation soufflante au son.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Fait varier cycliquement le volume.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Modifie la hauteur du son direct.			
SLOW-ATK	TIME	CURVE		
	Crée un son de "jeu de violon" avec attaque lente.			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	Effet de vibrato automatique.			

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC		
	Change le son avec des caractéristiques de filtre à paliers.				
RING MOD	RATE	BALANCE			
	Produit un son métallique.				
CRY	RESONANC	SENS			
	Effet de type modulateur parlant.				
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost		
	Donne un son avec plus de focalisation et de définition spatiale.				
AIR	SIZE	TONE	MIX		
	Simule l'effet de l'air sur la résonance d'une pièce, donnant au son de l'ampleur.				
DELAY	TIME	FB	MIX		
	Effet de retard avec un maximum de retard de 10 secondes.				
ECHO	TIME	FB	MIX		
	Effet de retard (Delay) avec un son chaud, jusqu'à 10 secondes de retard.				
DOUBLING	TIME	TONE	MIX		
	Effet de doublage avec retard jusqu'à 100 ms.				
FIX-WAH	FLT TYPE	FREQ	R MODE	R WAVE	R SYNC
	Change la fréquence de wah-wah en synchronisation avec le tempo rythmique.				
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC	
	Change la hauteur en synchronisation avec le tempo rythmique.				

Pour la description des paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Module ZNR

Module VOL PDL

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

◆Algorithmes DUAL MIC

Module COMP/LIM

Module MIC PRE

Voir l'algorithme MIC.
(Comme avec l'algorithme MIC excepté qu'il n'y a pas le paramètre "DE-ESSER" dans le module MIC PRE)

Module 3 BAND EQ

Type	Paramètre			
EQ L/R	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	C'est un égaliseur 3 bandes.			

Parameter description

Paramètre	Plage	Description
HIGH	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

Module DELAY

Type	Paramètre			
DELAY L/R	TIME	FB	MIX	
	Effet de retard avec temps de retard allant jusqu'à 5 secondes.			
ECHO L/R	TIME	FB	MIX	
	Effet de retard avec son chaud, avec jusqu'à 5 secondes de temps de retard.			
DOUBLE L/R	TIME	TONE	MIX	
	Effet de doublage avec temps de retard jusqu'à 100 millisecondes.			

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Règle le temps de retard par paliers de 1 milliseconde. Le réglage "T x" donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
	DELAY, ECHO: 1 – 5000, T 4x4 – T 1/4	
FB	0 – 10	Règle l'intensité de la ré-injection.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.

Module ZNR

Module VOL PDL

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

◆ Algorithme LINE

Module COMP/LIM

Voir l'algorithme MIC.

Module ISOLATOR

Type	Paramètre				
ISOLATOR	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Divise le signal en 3 bandes de fréquences, et vous permet de spécifier leur mixage.				

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
XOVER LO	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (graves/médiums).
XOVER HI	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mid/Hi (médiums/aigus).
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Règle la quantité des fréquences moyennes au mixage.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.

Module 3 BAND EQ

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Module MODULATION/DELAY

Type	Parameter		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Donne une pulsation et de l'ampleur au son.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Produit un son ondulant unique.		
PHASER	POSITION	RATE	COLOR
	Ajoute une modulation soufflante au son.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Fait varier cycliquement le volume.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Modifie la hauteur du son direct.		
RING MOD	RATE	BALANCE	
	Produit un son métallique.		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Effet de doublage avec retard jusqu'à 100 ms.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Retard avec temps de retard allant jusqu'à 5 secondes.		
ECHO	TIME	FB	MIX
	Retard avec son chaud, avec jusqu'à 5 secondes de temps de retard.		

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	TREMOLO: 1 – 30, T 4 – T 1/8	Règle la vitesse de l'effet. Le réglage "T x" donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
	FLANGER, PHASER: 1 – 30, T 4x4 – T 1/8	
	Others: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	FLANGER: -10 – 10	Règle l'intensité de ré-injection.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phaser.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-24.0 – 12.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter. La valeur "dt" correspond à un effet de désaccord.
TONE	0 – 10	Ajuste la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Règle le temps de retard par paliers de 1 milliseconde. Le réglage "T x" donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
	DELAY, ECHO: 1 – 5000, T 4x4 – T 1/4	

Module ZNR

Module VOL PDL

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

◆ Algorithme 8x COMP EQ

Module 1 – 8

Unité	Type	Paramètre			
HPF1 - 8	HPF	FREQ			
		Filtre laissant passer les hautes fréquences du signal.			
COMP1 - 8	COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
		Garde constante la plage dynamique.			
	LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
		Contrôle les crêtes de signal.			
EQ1 - 8	EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
		Egaliseur 3 bandes.			

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
FREQ	0 – 10	Règle la fréquence de coupure.
THRSHOLD	-24 – 0	Règle la sensibilité.
RATIO	COMP: 1 – 26	Règle le degré de compression du signal.
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Règle la vitesse d'attaque de compression.
LEVEL	COMPRESS, LIMITER: 0 – 12	Règle le niveau de sortie de l'unité.
	EQ: 1 – 8	
RELEASE	0 – 10	Règle l'intervalle entre l'atteinte du seuil et la fin de la compression.
HIGH	-12 – 12	Accentue/atténue la plage des hautes fréquences.
MID	-12 – 12	Accentue/atténue la plage des fréquences moyennes.
LOW	-12 – 12	Accentue/atténue la plage des basses fréquences.

◆ Algorithme MASTERING

Module 3 BAND COMP/Lo-Fi

Type	Paramètre							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	SENS MID	SENS LOW	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Divise le signal entrant en 3 bandes de fréquences, et vous permet de fixer une valeur de compression et de mixage pour chaque bande.							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Dégrade intentionnellement la qualité audio du son.							

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
XOVER LO	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (graves/médiums).
XOVER HI	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mid/Hi (médiums/aigus).
SENS HI	0 – 24	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des hautes fréquences.
SENS MID	0 – 24	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des fréquences moyennes.
SENS LOW	0 – 24	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des basses fréquences.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de fréquences moyennes au mixage.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.
CHARA	0 – 10	Spécifie le caractère du filtre.
COLOR	1 – 10	Spécifie la couleur.
DIST	0 – 10	Règle le degré de distorsion.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct au mixage.

Module NORMALIZER

Type	Paramètre
NORMLZR	GAIN
	Etablit le niveau d'entrée dans le module 3 BAND COMP/Lo-Fi.

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
GAIN	-12 – 12	Règle le niveau.

Module 3 BAND EQ

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Module DIMENSION/RESONANCE

Type	Paramètre						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	Donne de l'ampleur spatiale.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESONANC	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtre à résonance avec LFO.						

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
RISE 1	0 – 30	Spécifie le degré d'accentuation du composant stéréo.
RISE 2	0 – 30	Spécifie l'espace incluant le composant mono.
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
FreqOFST	1 – 30	Règle le décalage (Offset) du LFO.
RATE	1 – 30, T 4x4 – T 1/8	Règle la vitesse de l'effet. Le réglage "T x" donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
TYPE	HPF, LPF, BPF	Détermine le type de filtre.
RESONANC	1 – 30	Règle l'intensité du caractère de l'effet.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct au mixage.

Module ZNR

Module VOL PDL

Voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Effet par boucle envoi/retour

Module CHORUS/DELAY

Type	Paramètre					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	Ajoute pulsation et sensation d'espace au son.					
DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	REV SEND
	Effet de retard avec temps de retard allant jusqu'à 10 secondes.					

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
LFO TYPE	MONO, STEREO	Sélectionne la phrase de LFO: Mn (mono) or St (stéréo).
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
PRE DLY	1 – 30	Règle le temps de pré-retard.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
TIME	1 - 10000, T 4x4 – T 1/4	Règle le temps de retard par paliers de 1 milliseconde. Le réglage "T x" donne une synchronisation avec le tempo rythmique.
FB	0 – 10	Règle l'intensité de ré-injection.
DAMP	0 – 10	Règle l'intensité d'atténuation des hautes fréquences pour le son retardé.
PAN	LEFT10 – L1, CENTER, RIGHT1 – RIGHT10	Règle la position stéréo du son retardé.
REV SEND	0 – 30	Règle le niveau d'envoi du son retardé à la reverb.

Module REVERB

Type	Paramètre					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	LEVEL
	Simule l'acoustique d'une salle de concert					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	LEVEL
	Simule l'acoustique d'une pièce.					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Simule une unité de reverb à ressort.					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Simule une reverb à plaque.					

Description des paramètres

Paramètre	Plage	Description
PRE DLY	1 – 100	Règle le temps de pré-retard.
DECAY	1 – 30	Règle le temps de réverbération.
EQ HIGH	-12 – 6	Spécifie le niveau des hautes fréquences dans le son réverbéré.
EQ LOW	-12 – 6	Spécifie le niveau des basses fréquences dans le son réverbéré.
E/R MIX	0 – 30	Spécifie le volume des réflexions premières.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.

Patches d’effet

Effet par insertion

◆ Algorithme CLEAN

N°	Nom	Commentaire
0	Standard	Son de base retouché pour enregistrement
1	J-Chorus	Son clair de JC
2	Phaser	Emule un effet phaser vintage
3	DryComp	Son clair d’entrée ligne avec une pointe de doublage
4	RiffCLN	Son Rock'n roll qui fait ressortir la différence entre les guitares
5	WideCLN	Large son clair avec crunch
6	PunchCLN	Son aérien avec du punch
7	Arpeggio	Son clair souhaitable pour des arpèges
8	CleanCH	Son de canal clair d’un ampli à lampe vintage américain
9	50sRNB	Son trémolo pour le rhythm & blues
10	StrmBeat	Son de base pour l’accompagnement en balayage
11	CompCln	Son de compression naturelle
12	12-Clean	Son clair avec mélange de l’octave supérieure
13	Funky	Son cut Funky
14	FDR-Cln	Son clair d’un ampli à lampe vintage américain
15	Rockbily	Son Rockabilly avec retard court
16	NYFusion	Son clair pour l’enregistrement en ligne direct
17	Wet-Rhy	Son cut pour les ballades
18	JazzTone	Son clair pour le jazz
19	DeepFLG	Son clair avec flanger
20	ARRMWah	Son de wah-wah clair utilisant FIX-WAH
21	Kaitei	Son à échos feutrés pour les arpèges ou le jeu en solo
22 - 25	EMPTY	(vide)

◆Algorithme DIST

N°	Nom	Commentaire
0	MRS-Drv	Distorsion totale avec riche sustain
1	RCT-BG	Son à haut gain de la série américaine «Rectifier»
2	CrnchCmp	Son crunch avec un peu de compression
3	9002Lead	Le son du 9002
4	F-Tweed	Son d’un petit ampli à lampe vintage américain
5	BlackPnl	Son Heavy metal d’un ampli multi-corps américain de la série "5100"
6	MatchCru	Son crunch d’un ampli moderne Classe A
7	Sticky	Son crunch nerveux
8	HardPick	Son crunch dur
9	RockDrv	Son saturé simple pour rock
10	Duplex	Son de guitare solo ample avec double effet de superposition
11	MadBass	Son de basse avec distorsion pour jeu d'accords dans les aigus et solo
12	Straight	Son solo simple et polyvalent
13	JetSound	Son d'avion à réaction polyvalent
14	Combo-BG	Son saturé avec un long sustain détaillé
15	FDR-Twin	Son clair d'un ampli américain vintage à lampe
16	Beatle	Son Mersey Beat de type Classe-A
17	WildFuzz	Son vintage d'une pédale fuzz
18	JB.Style	Octaver pour les riffs de guitare et basse à l'unisson
19	Pitch-5	Même les notes seules sonnent comme de puissants accords

20	BRT-Drv	Le grand son des amplis multi-corps anglais de la gamme "900 series"
21	Soldan	Son d'ampli à haut gain idéal pour les réglages de demi-ton à simple bobinage
22	MatchDrv	Son saturé d'un ampli moderne de Classe-A
23	Snake	Son Heavy metal avec de solides graves
24	Crunch	Ensemble crunch et Delay de la gamme "800 series"
25	Ballad	Son chaud solo
26	Metal-X	Son Metal avec de délicates harmoniques
27	DP-Drv	Son hard rock des années 70
28	WetDrive	Son saturé simple tinté d’effet
29	Mellow	Son solo à timbre doux
30	MultiDst	Puissant son universel
31	Bright	Son nerveux
32	Melody	Son affiné avec soin, pour les mélodies
33	V-Blues	Son blues vintage
34	BlueFngr	Son blues pour le jeu en picking
35	HDR-Drv	Son hard rock saturé
36	Cry-Lead	Son d’effet "cry" Zoom d'origine
37	ZakWah	Son solo avec wah-wah automatique
38	LA-Std	Gros son de chorus style studio de L.A.
39	TheRing	Simulation de modulateur en anneau
40	JimVib	Célèbre vibrato recréé
41	Creamy	Fuzz modérée
42 - 49	EMPTY	(vide)

◆Algorithme ACO/BASS SIM

N°	Nom	Commentaire
0	AcoSIM 1	Simulation d'un son de guitare acoustique sans traitement
1	AcoSIM 2	Simulation d’un son de guitare acoustique avec superbe effet Chorus
2	AcoSIM 3	Son désaccordé chatoyant sans modulation
3	FullSize	Simulation de guitare acoustique à caisse
4	Light12	Son léger de type guitare 12 cordes
5	BsSIM 1	Simule une basse tendue jouée au médiator
6	BsSIM 2	Simulation de basse à Chorus pour lignes mélodiques
7	BsSIM 3	Simulation d'une basse à wah-wah automatique
8	FlngBass	Son de flanger souvent utilisé en fusion des années 80
9	UniSolo	Son de guitare et basse à l’unisson
10 - 15	EMPTY	(vide)

◆Algorithme BASS

N°	Nom	Commentaire
0	BS-Pick	Son nerveux pour jouer au médiator
1	BS-Od	Son avec distorsion rétro
2	BS-Drv	Son avec distorsion dure
3	BS-Fingr	Son universel pour jeu en picking
4	BS-Slap	Son slap nerveux
5	BS-Comp	Son avec attaque pilotée par la dynamique de jeu
6	BS-Edge	Son nerveux et tranchant
7	BS-Solo	Son souhaitable pour une mélodie avec chorus
8	BS-Octve	Son mélangé à l’octave supérieure
9	BS-Wah	Basse funky avec wah-wah automatique
10 - 19	EMPTY	(vide)

◆Algorithme MIC

N°	Nom	Commentaire
	Vo-Stnd	Effet standard pour voix
1	**Vo-Rock**	Effet pour voix rock
2	**Vo-Balld**	Effet pour voix de balade avec chorus désaccordé
3	**Vo-Echo**	Echo pour voix
4	**Vo-PreC1**	Son adouci pour microphones à condensateur
5	**Vo-PreC2**	Ajoute de la profondeur aux micros à condensateur
6	**Vo-PreD1**	Améliore la définition des micros dynamiques
7	**Vo-PreD2**	Effet qui grossit le son
8	**Vo-Robot**	Voix de robot comme dans les films de science fiction
9	**AG-Live**	Pour enregistrement au micro avec effet «live», pas seulement pour les guitares.
10	**AG-Brght**	Pour enregistrement au micro; son brillant et tranchant
11	**AG-Solo**	Magnifique son solo
12	**AG-Edge**	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (accentue le tranchant)
13	**AG-Strum**	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (souhaitable pour le jeu en pincement)
14	**ForWind**	Son avec médiums caractéristiques
15	**ForBrass**	Retard court avec son tranchant
16	**ForPiano**	Améliore la profondeur et la définition
17	**AG-Mix 1**	Son amélioré pour le balayage
18	**AG-Mix 2**	Son amélioré pour les arpèges
19	**SweeperX**	Ajoute un balayage prononcé pour percussion isolée
20	**FXgroove**	Son de type boîte à rythmes
21	**Lo&Hi**	Son "creusé" avec aigus et graves amplifiés et médiums atténués
22	**Lo-Boost**	Accentuation des basses par Pitch Shifter
23	**FanFan**	Comme si l'on parlait dans un ventilateur
24	**Alien**	Son de créature de l'espace pour la voix
25	**TapeComp**	Simule le multi-enregistrement analogique
26	**Duet??**	Ajoute une voix d'enfant à une voix de femme ou une voix de femme à une voix d'homme
27	**Active**	Accentue l’attaque
28	**Psyche**	Effet de gimmick vocal en style psychédélique
29	**DeepDLY**	Retard pour voix, utile pour couper des cris ou un son
30	**HeGas**	Voix de canard ayant aspiré de l’hélium
31 - 49	**EMPTY**	(vide)

◆Algorithme DUAL MIC

N°	Nom	Commentaire	Utilisation recommandée pour INPUT L/R
	Vo/Vo 1	Pour les duos vocaux	Voix
1	**Vo/Vo 2**	Chorus pour une voix principale	Voix
2	**Vo/Vo 3**	Pour une harmonie vocale	Voix
3	**AG/Vo 1**	Donne un timbre vocal de type rue	Guitare acoustique/voix
4	**AG/Vo 2**	Donne un timbre vocal différent de celui d'AG/Vo 1	Guitare acoustique/voix
5	**AG/Vo 3**	Modifie agressivement le timbre vocal	Guitare acoustique/voix
6	**ShortDLY**	Retard court avec emploi efficace du doublage	Microphones
7	**FatDrum**	Pour l’enregistrement de batterie avec un seul micro stéréo	Microphones
8	**BothTone**	Réglé pour une voix d’homme en canal L et de femme en canal R	Voix
9	**Condnser**	Simule le son d’un micro à condensateur avec entrée d’un micro dynamique	Voix
10	**DuoAtack**	Chorus pour les voix solo avec attaque accentuée	Voix
11	**Warmth**	Son chaud avec médiums prédominants	Voix
12	**AM Radio**	Simulation d’une radio AM	Voix
13	**Pavilion**	Son de discours sur stand d’expo	Voix

14	**TV News**	Son de journal d’information TV	Voix
15	**F-Vo/Pf1**	Pour voix de femme sur ballades au piano	Voix/Piano
16	**JazzDuo1**	Simulation d’enregistrement de disque vinyle en session jazz avec son basse- fidélité	Voix/Piano
17	**Cntmprry**	Son clair universel	Voix/Piano
18	**JazzDuo2**	Jazz Duo 1 pour voix d’homme	Voix/Piano
19	**Ensemble**	Pour guitare avec attaque forte et piano doux	Guitare acoustique/Piano
20	**Enhanced**	Accentue les contours clairs et puissants pour les ballades	Guitare acoustique/Piano
21	**Warmy**	Modère une ambiance trop brillante	Guitare acoustique/Piano
22	**Strum+Vo**	Gros son doux avec compensation des médiums	Guitare acoustique/Piano
23	**FatPlus**	Améliore des médiums peu consistants	Guitare acoustique/Piano
24	**Arp+Vo**	Son solide général	Guitare acoustique/Piano
25	**ClubDuo**	Simulation de son "live" en petit club	Guitares acoustiques
26	**BigShape**	Améliore la clarté générale	Guitares acoustiques
27	**FolkDuo**	Son frais et clair	Guitares acoustiques
28	**GtrDuo**	Adapté aux duos de guitare	Guitares acoustiques
29	**Bright**	Conception brillante et précise	Guitares acoustiques
31 - 49	**EMPTY**	(vide)	

◆Algorithme LINE

N°	Nom	Commentaire
	Syn-Lead	Pour les solos de synthé monophonique
1	**OrganPha**	Effet Phaser pour synthé/orgue
2	**OrgaRock**	Son de distorsion explosive pour orgue rock
3	**EP-Chor**	Superbe chorus pour piano électrique
4	**ClavFlg**	Wah-wah pour clavinet
5	**Concert**	Effet de salle de concert pour piano
6	**Honkey**	Simulation de piano bastringue
7	**PowerBD**	Donne plus de puissance à une grosse caisse
8	**DrumFlng**	Flanger conventionnel pour batterie
9	**LiveDrum**	Simulation de doublage live en extérieur
10	**JetDrum**	Phaser pour charleston jouée à la double croche
11	**AsianKit**	Transforme un kit standard en kit asiatique
12	**BassBost**	Accentue les basses fréquences
13	**Mono->St**	Elargit l'espace d'une source mono
14	**AM Radio**	Simulation d'une radio AM
15	**WideDrms**	Large effet stéréo bon pour une batterie intérieure
16	**DanceDrm**	Graves renforcés pour rythmes Dance
17	**Octaver**	Ajoute un son à l'octave inférieure
18	**Percushn**	Donne de l'air, de la présence et une diffusion stéréo aux sons de percussion
19	**MoreTone**	Distorsion avec médiums accentués
20	**SnrSmack**	Accentue le timbre de caisse claire
21	**Shudder!**	Son tranché pour pistes techno
22	**SwpPhase**	Effet Phaser avec puissante résonance
23	**DirtyBiz**	Distorsion basse fidélité (Low-fi) utilisant un modulateur en anneau
24	**Doubler**	Effet de doublage pour piste vocale
25	**SFXlab**	Effet spécial forcé pour synthétiseur
26	**SynLead2**	Son d'avion à réaction à l'ancienne pour synthétiseur solo
27	**Tekepiko**	Effet pour séquence de phrases et guitare étouffée (une seule note à la fois)
28	**Soliner**	Simulation d'ensemble de cordes analogiques
29	**HevyDrum**	Pour batterie Hard rock
30 - 49	**EMPTY**	(vide)

◆Algorithme 8x COMP EQ

N°	Nom	Commentaire	Entrées 1 - 8 recommandées	
0	**For vocal band**	Pour groupe vocal	1	Ampli guitare
			2	Ampli basse
			3	Voix
			4	Chœurs
			5 - 6	Batterie
			7 - 8	Clavier
1	**Inst**	Pour groupe jazz ou fusion	1 - 2	Ampli guitare
			3	Ampli basse
			4	Piano
			5 - 6	Batterie
			7 - 8	Clavier
2	**AcoBand**	Pour groupe acoustique	1	Basse acoustique
			2	Piano
			3	Voix
			4	Chœurs
			5 - 6	Guitare acoustique
			7 - 8	Percussions
3	**1ManBand**	Pour studio d'enregistrement privé	1 - 2	Guitare
			3	Basse
			4	Clavier
			5	Voix
			6	Chœurs
			7 - 8	Séquence
4	**StdDrum**	Son standard pour enregistrer chaque son d'un kit de batterie	1	Grosse caisse
			2	Caisse claire
5	**VtgDrum**	Son de batterie des années 70 avec charleston accentuée	3	Charleston
			4	Tom aigu
6	**EhcdDrum**	Son de batterie compressé avec punch	5	Tom médium
			6	Tom basse
			7 - 8	Micro général
7	**Percus**	Souhaitable pour enregistrer individuellement des sons de percussion	1 - 2	Diverses percussions
			3 - 4	Cymbale/cloche
			5 - 6	Percussions principales
			7 - 8	Ensemble des percussions
8	**CompLtr**	Son polyvalent, doux	1 - 8	
9	**A Capla**	Pour un groupe a cappella	1 - 2	Voix féminine
			3 - 4	Voix masculine
			5 - 6	Duo vocal
			7 - 8	Prise générale
10 - 19	**EMPTY**	(vide)		

◆Algorithme MASTERING

N°	Nom	Commentaire
	PlusAlfa	Mastering qui accentue la puissance générale
1	All-Pops	Mastering conventionnel
2	StWide	Mastering large bande
3	DiscoMst	Mastering pour son club
4	Boost	Pour finition Hi-Fi
5	Power	Graves puissants
6	Live	Ajoute une sensation live
7	WarmMst	Mastering ajoutant une sensation globale de chaleur
8	TightUp	Mastering avec sensation générale dure
9	1930Mst	Mastering avec son 1930
10	LoFi Mst	Mastering avec dégradation audio volontaire (basse fidélité ou Lo-fi)
11	BGM	Mastering pour musique de fond
12	RockShow	Mastering pour faire sonner "live" un mixage rock
13	Exciter	Mastering basse fidélité ou Lo-fi avec légère distorsion dans les médiums et les aigus
14	Clarify	Mastering accentuant les aigus
15	VocalMax	Mastering faisant ressortir les voix
16	RaveRez	Effet spécial de balayage utilisant un filtrage tranchant
17	FullComp	Forte compression sur toute la plage de fréquences
18	ClearPWR	Réglage performant avec médiums accentués
19	ClearDMS	Son à clarté et ampleur réhaussées
20	Maximizr	Accentue le niveau de pression sonore générale
21 - 29	EMPTY	(vide)

Effet de boucle envoi/retour

◆CHORUS/DELAY

N°	Nom	Commentaire
0	Vocal	Chorus pour ajouter de la couleur aux voix
1	GtChorus	Chorus utile pour les sons faibles de guitare
2	Doubling	Effet de doublage polyvalent
3	Echo	Retard flamboyant de style analogique
4	Delay3/4	Retard de croche pointée synchronisé sur le tempo rythmique
5	Delay3/2	Retard de noire pointée synchronisé sur le tempo rythmique
6	FastCho	Chorus rapide
7	DeepCho	Effet polyvalent de chorus profond
8	ShortDLY	Retard court polyvalent
9	DeepDBL	Effet de doublage profond
10	SoloLead	Cet effet garde les phrases rapides nerveuses
11	WarmyDly	Simulation de retard analogique au son chaud
12	EnhanCho	Effet Enhancer utilisant le doublage avec déphasage
13	Detune	Pour instruments à harmoniques fortes (piano électronique ou synthétiseur)
14	Natural	Chorus avec faible modulation, pour accompagnement
15	Whole*4	4 retards de ronde synchronisés sur le tempo rythmique
16	Delay2/3	Retard de blanche de triolet synchronisé sur le tempo rythmique
17	Delay1/4	Retard de double croche synchronisé sur le tempo rythmique
18 - 29	EMPTY	(vide)

◆REVERB

N°	Nom	Commentaire
0	TightHal	Reverb Hall avec une qualité tonale dure
1	BrgtRoom	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale dure
2	SoftHall	Reverb Hall avec une qualité tonale douce
3	LargeHal	Simule la réverbération d'un grand hall
4	SmallHal	Simule la réverbération d'un petit hall
5	LiveHous	Simule la réverbération d'un club
6	TrStudio	Simule la réverbération d'un studio de répétition
7	DarkRoom	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale douce
8	VcxRev	Reverb réglée pour mettre en valeur les voix
9	Tunnel	Simule la réverbération d'un tunnel
10	BigRoom	Simule la réverbération d'un gymnase
11	PowerSt.	Reverb à porte ou Gate
12	BritHall	Simule la reverb brillante d’une salle de concert
13	BudoKan	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
14	Ballade	Pour ballades lentes
15	SecBrass	Reverb pour section de cuivres
16	ShortPla	Reverb courte
17	RealPlat	Simulation de reverb à ressort
18	Dome	Reverb de stade à dôme
19	VinSprin	Simule une reverb à ressort analogique
20	ClearSpr	Reverb claire à courte durée de reverb
21	Dokan	Simule la réverbération d’une pipe en terre
22 - 29	EMPTY	(vide)

Patterns rythmiques

Dans les colonnes "Morceau" (N° 35 – 234), les Patterns normaux et ceux de transition (fill-in) sont réunis par style pour faciliter la programmation de morceau rythmique.

N°	Nom	Mesure
	Variation	
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
N°	Nom	Mesure
	Morceau	
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2

224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
N°	**Nom**	**Mesure**
Standard		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2
281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2

286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2
329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2
333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2

350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2
385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2
393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2

414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2
437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1
457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1
463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1
469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472	AllMute	1
473I 508	EMPTY	0
509	METRO34	1
510	METRO44	1

Kits de batterie

STANDARD

N°	Nom
0	Standard
1	DryFunk
2	Basic
3	Tight
4	Funk 1
5	Reggae 1
6	Analog 1
7	Analog 2
8	Snap
9	Pop
10	Brush
11	Reggae 2
12	Loose
13	Funk 2
14	Percuss
15	SFX
16	Minor7
17	Major7

ANALOG (Analogique)

N°	Nom
0	Punch
1	Near
2	Room 1
3	Analog 1
4	Analog 2
5	Room 2
6	HipHop 1
7	HipHop 2
8	HipHop 3
9	Techno 1
10	Techno 2
11	Techno 3
12	Percuss
13	SFX
14	Minor7
15	Major7

CLASSIC (Classique)

N°	Nom
0	LiveRock
1	Standrd1
2	EpicRock
3	Modern 1
4	Live 1
5	Live 2
6	Studio
7	Standrd2
8	Epic 1
9	Epic 2
10	Modern 2
11	Modern 3
12	Brush
13	Benddown
14	Percuss
15	SFX

Programmes de basse

N°	Nom
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	AcostcBS
4	Synth BS
5	TechnoBS
6	BSHrmnic
7	TechAnlg
8	AnaTouch
9	Lo Sine
10	HrmnicBS
11	Saw Wave
12	Square

Instruments

STANDARD

Catégorie	N°	Nom
Kick (Grosse caisse)	000	BDTight
	001	BDAcsk1
	002	BDAcsk2
	003	BDClsic1
	004	BDClsic2
	005	BDStdrd1
	006	BDStdrd2
	007	BDStdrd3
	008	BDDgAna1
	009	BDDgAna2
Snare (Caisse claire)	100	SDHigh1
	101	SDHigh2
	102	SDBrush
	103	SDAnalgM
	104	SDAnalgS
	105	SDDgAnaS
	106	SDPower
	107	SDSnap1
	108	SDSnap2
	109	SDFunk1
	110	SDFunk2
	111	SDStndrd
	112	SDRegae
Tom	200	TMLive1
	201	TMLive2
	202	TMLive3
	203	TMDry1
	204	TMDry2
	205	TMDry3
	206	TM808_1
	207	TM808_2
	208	TM808_3
	209	TMAco1
	210	TMAco2
	211	TMAco3
	212	TMSynth
	213	TMPopHi
	214	TMPopHi2
	215	TMPopMid
	216	TMPopLo2
Hi-hat (Charles-ton)	300	CHH 14'
	301	CHH 14'2
	302	OHHLive
	303	CHHClear
	304	OHHClear
	305	CHHAnalg
	306	CHHDgAna
	307	OHHAna
	308	FHHAco
Cymbal (Cymbale)	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMSpls1
	403	CYMSpls2
	404	CYMRide1
	405	CYMRide2
	406	CYMCup
Extra	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXCwbel
	503	EXClap1
	504	EXClap2
	505	EXMute
Global (Percus-sions)	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
	616	Maracas
	617	Claves
SFX (Effets spéciaux)	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
	708	Major7

ANALOG (Analogique)

Catégorie	N°	Nom
Kick (Grosse caisse)	000	BDHard
	001	BDReso
	002	BDAnalg1
	003	BDAnalg2
	004	BDDgAna1
	005	BDDgAna2
	006	BDPunch
	007	BDAttack
Snare (Caisse claire)	100	SDDryHi
	101	SDAnalgM
	102	SDAnalgS
	103	SDDgAnaM
	104	SDDgAnaS
	105	SDAttack
	106	SDPower
	107	SDRoom
Tom	200	TM808_1
	201	TM808_2
	202	TM808_3
	203	TMGate1
	204	TMGate2
	205	TMGate3
	206	TMElect1
	207	TMElect2
	208	TMElect3
	209	TMSynth
	210	TMPopHi
	211	TMPopMid
	212	TMPopLo
Hi-hat (Charles-ton)	300	CHHLive
	301	OHHLive
	302	CHHClear
	303	OHHClear
	304	CHHAnalg
	305	OHHAnalg
	306	CHHDgAna
	307	OHHDgAna
	308	FHHAco
Cymbal (Cymbale)	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMCrsh3
	403	CYMSpls1
	404	CYMSpls2
	405	CYMRide2
	406	CYMCup1

Extra	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXCwbel1
	503	EXCwbel2
	504	EXClap1
	505	EXClap2
	506	EXClv808
	507	EXSnp909
	508	EXMute
Global (Percus-sions)	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
	616	Maracas
	617	Claves
SFX (Effets spéciaux)	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
	708	Major7

CLASSIC (Classique)

Catégorie	N°	Nom
Kick Snare (Grosse caisse, caisse claire)	000	BDLive
	001	BDStudio
	002	BDMute
	003	BDHuge
	004	BDStage
	005	BDDry
	006	BDReso
	007	BDDeep1
	008	BDDeep2
	009	BDBend
	010	BDAcstk
	100	SDLive1
	101	SDLive2
	102	SDDry
	103	SDDryHi
	104	SDSnappy
	105	SDReso
	106	SDBrush1
	107	SDBrush2
	108	SDBrush3
	109	SDDeep
Tom	200	TMLive1
	201	TMLive2
	202	TMLive3
	203	TMStdio1
	204	TMStdio2
	205	TMStdio3
	206	TMDry1
	207	TMDry2
	208	TMDry3
	209	TMAmbi1
	210	TMAmbi2
	211	TMAmbi3
	212	TMHard1
	213	TMHard2
	214	TMHard3
	215	TMAco1
	216	TMAco2
	217	TMAco3
	218	TMBend1
	219	TMBend2
	220	TMBend3
	221	TMSynth
Hi-hat Charles-ton)	300	CHHLive
	301	OHHLive
	302	CHHStdio
	303	CHHClear
	304	OHHClear
	305	FHHAco1
	306	CHHBend
	307	OHHBend

Cymbal (Cymbale)	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMSpls2
	403	CYMCrshB
	404	CYMRide1
	405	CYMRide2
	406	CYMRideB
	407	CYMCup1
	408	CYMCup2
Extra	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXRim3
	503	EXCwbel1
	504	EXTmbriB
	505	EXClap1
	506	EXClapB
	507	EXMute
Global (Percus-sions)	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
	616	Maracas
	617	Claves
SFX (Effets spéciaux)	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
	708	Major7

Tableau des numéros de note MIDI

	Numéro de note		
Pad	Banque 1	Banque 2	Banque 3
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

N° note	Nom de l'instrument	Banque1	Banque 2	Banque 3
31	Sticks			
32				
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PAD 0	
36	Kick Drum 1	PAD 0		
37	Side Stick	PAD X		
38	Snare Drum 1	PAD 1		
39	Hand Clap	PAD +		
40	Snare Drum 2		PAD 1	
41	Low Tom2		PAD 6	
42	Closed Hi-Hat	PAD 2		
43	Low Tom 1	PAD 6		
44	Pedal Hi-Hat		PAD 2	
45	Mid Tom 2		PAD 5	
46	Open Hi-Hat	PAD 3		
47	Mid Tom 1	PAD 5		
48	High Tom 2		PAD 4	
49	Crash Cymbal 1	PAD 8		
50	Hi Tom 1	PAD 4		

N° note	Nom de l'instrument	Banque1	Banque 2	Banque 3
51	Ride Cymbal 1	PAD 7		
52	Claves		PAD 7	
53	Ride Bell	PAD 9		
54	Tambourine		PAD 3	
55	Splash Cymbal		PAD 9	
56	Cowbell		PAD X	
57	Crash Cymbal 2		PAD 8	
58	Vibraslap		PAD +	
59	Ride Cymbal 2			PAD 7
60	High Bongo			PAD 1
61	Low Bongo			PAD 0
62	Mute High Conga			PAD 5
63	Open High Conga			PAD 6
64	Low Conga			PAD 4
65	High Timbale			PAD X
66	Low Timbale			PAD +
67	High Agogo			PAD 3
68	Low Agogo			PAD 2
69	Cabasa			PAD 9
70	Maracas			PAD 8

Phrases

			N°	Nom	Commentaires
Rhythm (Rythmes)	Drum Loops (Boucles de batterie)	1	1	Ry-01-1A	Boucle de batterie 1
			2	Ry-01-1B	Boucle de batterie 2
			3	Ry-01-1C	Break de batterie1
			4	Ry-01-1D	Variation de batterie1
			5	Ry-01-1E	Break de batterie2
			6	Ry-01-1F	Variation de batterie2
			7	Ry-01-1G	Final de batterie
		2	8	Ry-01-2A	Intro de batterie
			9	Ry-01-2B	Boucle de batterie1
			10	Ry-01-2C	Boucle de batterie2
			11	Ry-01-2D	Cassure rythmique de batterie
			12	Ry-01-2E	Variation de batterie1
			13	Ry-01-2F	Break de batterie
			14	Ry-01-2G	Variation de batterie2
	Beats Variation (Variations de rythme)		15	Ry-02-1A	Boucle de batterie1
			16	Ry-02-1B	Boucle de batterie2
	Breakbeats (Breaks)		17	Ry-03-1A	Boucle de batterie1
			18	Ry-03-1B	Boucle de batterie2
			19	Ry-03-1C	Boucle de batterie3
			20	Ry-03-1D	Boucle de batterie4
			21	Ry-03-1E	Boucle de batterie5
	Latin Loops (Boucles latino-américaines)	1	22	Ry-04-1A	Boucle de percussions1
			23	Ry-04-1B	Boucle de percussions2
			24	Ry-04-1C	Boucle de percussions3
			25	Ry-04-1D	Boucle de percussions4
		2	26	Ry-04-2A	Boucle de percussions1
			27	Ry-04-2B	Boucle de percussions2
			28	Ry-04-2C	Boucle de percussions3
			29	Ry-04-2D	Boucle de percussions4
		3	30	Ry-04-3A	Boucle de percussions1
			31	Ry-04-3B	Boucle de percussions2
	Asian Loops (Boucles asiatiques)		32	Ry-05-1A	Boucle percus asiatiques1-1
			33	Ry-05-1B	Boucle percus asiatiques1-2
			34	Ry-05-1C	Boucle percus asiatiques1-3
			35	Ry-05-1D	Boucle percus asiatiques2
			36	Ry-05-1E	Boucle percus asiatiques3
Songs (Morceaux)	Hardcore Loop (Boucles Hardcore)	1	37	Sg-01-1A	Boucle de batterie Industrial
			38	Sg-01-1B	Break Industrial
			39	Sg-01-1C	Break Industrial G&B
			40	Sg-01-1D	Guitare Industrial
		2	41	Sg-01-2A	Boucle de batterie BigBeat
			42	Sg-01-2B	Boucle de basse BigBeat
			43	Sg-01-2C	Boucle d'effet BigBeat
	Control Variations (Variations de contrôle)	1	44	Sg-02-1A	Piste Hiphop 1-1
			45	Sg-02-1B	Piste Hiphop 1-2
		2	46	Sg-02-2A	Piste Hiphop 2-1
			47	Sg-02-2B	Piste Hiphop 2-2
	Drum Bass Loops	1	48	Sg-03-1A	Boucle de batterie
			49	Sg-03-1B	Boucle de basse
	Reggae Variations (Variations reggae)	1	50	Sg-04-1A	Boucle de batterie Dub
			51	Sg-04-1B	Boucle de basse Dub
			52	Sg-04-1C	Boucle de guitare Dub
		2	53	Sg-04-2A	Boucle de batterie Dub
			54	Sg-04-2B	Boucle de basse Dub
			55	Sg-04-2C	Boucle de guitare solo Dub

Bass (Basse)	**in A (en la)**	**56**	**EB-01-1A**	Boucle de funk ancien1
		57	**EB-01-1B**	Boucle de funk ancien2
	in B (en si)	**58**	**EB-02-1A**	Boucle de basse à l'ancienne1
		59	**EB-02-1B**	Boucle de basse à l'ancienne2
	in C (en do)	**60**	**EB-03-1A**	Boucle de basse House
		61	**EB-03-1B**	Boucle de basse Pops
	in D (en ré)	**62**	**EB-04-1A**	Boucle de basse Funk1
		63	**EB-04-1B**	Boucle de basse Funk2
	in E (en mi)	**64**	**EB-05-1A**	Boucle de basse Dark1-1
		65	**EB-05-1B**	Boucle de basse Dark1-2
	in G (en sol)	**66**	**EB-06-1A**	Boucle de basse Funk1-1
		67	**EB-06-1B**	Boucle de basse Funk1-2
Guitar (Guitare)		**68**	**Gt-01-1A**	Boucle de guit. ac. en A
		69	**Gt-01-1B**	Boucle de guit. ac. en Am
		70	**Gt-01-1C**	Boucle de guit. élec. en Cm
		71	**Gt-01-1D**	Boucle de guit. Rockbilly en Am
		72	**Gt-01-1E**	Boucle de guit. funk en A7#9
		73	**Gt-01-1F**	Boucle de guit. funk en Dm9
		74	**Gt-01-1G**	Boucle de guit. hard rock en Bm
		75	**Gt-01-1H**	Boucle de guit. rock en Am
Analog (Analogique)	**Synth Bass (Basse synthé)**	**76**	**AG-01-1A**	Boucle de basse analogique1
		77	**AG-01-1B**	Boucle de basse synthé1
		78	**AG-01-1C**	Boucle de basse synthé2
		79	**AG-01-1D**	Boucle de basse synthé3
		80	**AG-01-1E**	Boucle de basse analogique2
		81	**AG-01-1F**	Boucle de basse analogique3
		82	**AG-01-1G**	Boucle de basse synthé4
	Synth Rhythm (Rythmes de synthé)	**83**	**AG-02-1A**	Boucle de synthé1
		84	**AG-02-1B**	Boucle de synthé2
		85	**AG-02-1C**	Boucle de synthé3
		86	**AG-02-1D**	Boucle de synthé4
		87	**AG-02-1E**	Boucle de synthé5
		88	**AG-02-1F**	Boucle de synthé6
	Synth Textures (Textures de synthé)	**89**	**AG-03-1A**	Boucle de synthé & cordes
		90	**AG-03-1B**	Boucle de cordes1
		91	**AG-03-1C**	Boucle de cordes2
		92	**AG-03-1D**	Boucle de cordes3
FX Loops (Boucles d'effets spéciaux)		**93**	**FX-01-1A**	Boucle d'effet spécial1
		94	**FX-01-1B**	Boucle d'effet spécial2
		95	**FX-01-1C**	Boucle d'effet spécial3
		96	**FX-01-1D**	Boucle d'effet spécial4

Avec les réglages par défaut, le Projet 001 contient ces phrases.

Contenu du disque dur du MRS-1608

Le disque dur du MRS-1608 est composé de deux partitions “MRS-USR” et “MRS-FAC”.
La partition "MRS-FAC" contient les fichiers servant à la maintenance du disque dur. Par conséquent, ne touchez pas à ces fichiers.
Ne renommez pas inutilement les dossiers et fichiers “MRS-USR” car le MRS-1608 ne les reconnaîtrait plus.

“MRS-USR” contient les fichiers et dossiers suivants.

● Dossier PRJINIT

Contient diverses données lues pour créer un nouveau Projet.

PRJDATA.INI
Données de Projet
RHYTHM.SEQ
Données de Pattern rythmique et morceau rythmique
xxxxxxxx.ZSD
Données de kits de batterie/programmes de basse
SAMPLER0.ZSP
Données d’échantillons

● Dossier SYS

Contient les fichiers relatifs au système.

MAC_PRM.INI
Numéro du dernier Projet édité
BURNLIST.CDT
Données d’album
SEQPLYxx.LST
Données de liste de reproduction (Playlist)

● Dossier PROJxxx

Contient les données individuelles de chaque Projet.

TRACKx_y.DAT ou TRACKxxy.DAT
Données audio pour chaque piste/V-take
(x ou xx; 0-15 correspondant aux numéros de piste 1-16, y; 0-9 correspondant aux V-takes 1-10)
PHRASExx.PH
Données audio pour chaque phrase (mono ou canal stéréo gauche)
(xx; 00-99 correspondant au numéro de phrase)
PHRASExx.PHR
Données audio pour chaque phrase (canal stéréo droit)
(xx; 00-99 correspondant au numéro de phrase)
LOOPxx.LSQ
Données de formule saisies lors de la création de boucles de phrases
RHYTHM.FST
Données de formule saisies pour créer un morceau rythmique par méthode FAST
PRJDATA.INI
Données de réglage de projet
RHYTHM.SEQ
Données de Pattern rythmique et morceau rythmique
xxxxxxxx.ZSD
Données de kits de batterie/programmes de basse/ programmes d’échantilloneur
SAMPLERx.ZSP
Données d’échantillons

● Dossier SAMPLER

Contient les données d’échantillons.

SAMPLxxx.SP
Données audio pour chaque échantillon (canal mono ou gauche stéréo)
(xxx; 000-999 correspondant au numéro d’échantillon)
SAMPLxxx.SPR
Données audio pour chaque échantillon (canal stéréo droit)
(xxx; 000-999 correspondant au numéro d’échantillon)

● Dossier WAV_AIFF

Dossier de stockage des fichiers WAV/AIFF. Utilisé lors de l’importation de phrases depuis le disque dur interne.
Pour utiliser ce dossier, installez la carte USB optionnelle et copiez des fichiers WAV/AIFF depuis un ordinateur.

● SYSTEM.ZEX

Fichier système du MRS-1608

Compatibilité avec la gamme MRS

Le MRS-1608 peut échanger des données de Projet avec la gamme MRS (MRS-1044, MRS-1266 et MRS-802).
Les données suivantes peuvent être lues sur tous les modèles de la gamme.

- Données audio pour chaque piste/V-take
- Données de Pattern rythmique/morceau rythmique

* Les autres données telles que données de Patch d’effet et réglages de mixer ne peuvent pas être lues. Quand un Projet est chargé, les réglages par défaut du modèle de destination s’appliquent.

Equipement MIDI

```
1. Recognized Messages

    Status   1st    2nd      Description
   ---------------------------------------------------------------------------------
-
     8nH     kk     vv       Note Off  kk: note number
                                       vv: velocity will be ignored
     9nH     kk     00H      Note Off  kk: note number
     9nH     kk     vv       Note On   kk: note number ( See NOTE 1 )
                                       vv: velocity
     BnH     07H    vv       Channel Volume     vv: volume value
     BnH     0BH    vv       Channel Expression vv: expression value
     BnH     78H    xx       All Sounds Off
     BnH     79H    xx       Reset All Controllers
     BnH     7BH    xx       All Notes Off
     CnH     pp              Program Change     pp: program number
     EnH     ll     hh       Pitch Bend Change  hhll: pitch bend value
NOTE: n = MIDI Channel Number ( 0 - F )
          1. Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

2. Transmitted Messages

    Status   1st    2nd      Description
   ---------------------------------------------------------------------------------
-
     8nH     kk     40H      Note Off  kk: note number
     9nH     kk     00H      Note Off  kk: note number
     9nH     kk     vv       Note On   kk: note number
                                       vv: velocity
     BnH     07H    vv       Channel Volume     vv: volume value
     BnH     7BH    00H      All Notes Off
     CnH     pp              Program Change     pp: program number
     F1H     dd              MTC Quarter Frame  dd: data
     F2H     sl     sh       Song Position Pointer  shsl: song position
     F8H                     Timing Clock
     FAH                     Start
     FBH                     Continue
     FCH                     Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number ( 0 - F )

3. System Exclusive Messages

    No SysEx messages are recognized/transmitted.
```

Tableau d’équipement MIDI

[HardDisk Recorder]   Date : 10 Feb. 2004
Model MRS-1608   MIDI Implementation Chart   Version: 1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x ******************	3 x	
Note Number	 True voice	12-75 ******************	12-75	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	 True #	o ******************	o 0-127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Qtr Frame Song Pos Song Sel Tune	o o x x	x x x x	30 frame non-drop
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   x : No

INDEX

■ F

■ H

■ I

■ K

■ L

■ M

■ N

■ O

■ P



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

TELEPHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Site web: http://www.zoom.co.jp

MRS-1608- 5003-1